SG pro X
STAGE PIANO / CONTROLLER

ai
AI2 Synthesis System
KORG
SG pro X

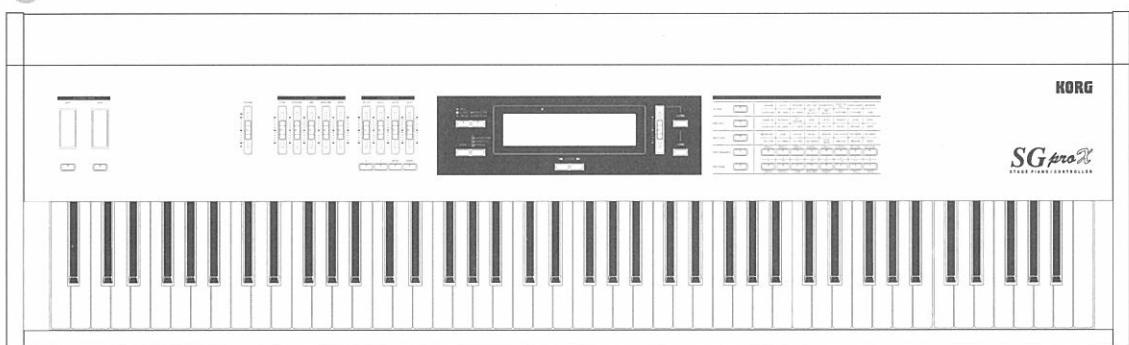
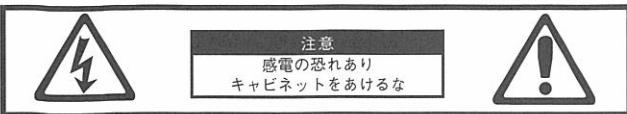
取扱説明書

KORG

Ⓙ ①

安全上のご注意

注意
感電の恐れあり
キャビネットをあけるな

マークについて
この機器に表示されているマークには、
次のような意味があります。

このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。

このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告

●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
○電源コードやプラグが破損したとき
○異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
○製品が（雨などで）濡れたとき
○製品に異常や故障が生じたとき

●次のような場所での使用や保存はしないでください。
○温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
○水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
○ホコリの多い場所
○振動の多い場所

●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。

●本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になる場合があります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

●本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれないでください。

●この機器を分解したり、改造したりしないでください。

⚠ 注意

●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは充分に離してご使用ください。

●他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

●スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。（コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可）。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効になります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。

●電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。

●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

バックアップ・バッテリーについて

本機では電源OFF後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用バッテリーを装備しています。ディスプレイにBattery Lowの表示が出たら交換を行う必要がありますので、最寄りの販売店またはコルグ営業技術課にお問い合わせください。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは外部記憶メディアにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

LCD表示について

取扱説明書には、機能や操作の解説と共にLCD画面が記載されています。記載されている音色名、各種のパラメータ、数値などは表示の一例ですので、仕様や音色プログラム等の改善により、実際のLCD画面と必ずしも一致しない場合があります。ご了承下さい。

目次

はじめに

このたびはSGproX プロフェッショナル・ステージ・ピアノ/MIDIコントローラをお買い求めいただきまして、ありがとうございます。

本機の主な特長

ステージで際だつ存在感を約束するハイクオリティ・ステレオ・ピアノ・サウンド

●サンプリング素材の吟味、環境の設定、マイク位置、そして、打鍵方法に至るまで、徹底的に検討を重ねたうえで新たにサンプリング。

● 24 Mbytes 大容量波形ROMの大部分を使ってステレオ・サンプリングしたピアノ・サウンドを搭載。

プレイヤーのための高品位鍵盤

ステージ・ピアノ、マスター・コントロール・キーボードとして最重要視される鍵盤に、なめらかなタッチとともに、プレイヤーの微妙な指先の表情までナチュラルに表現する、プロフェッショナル仕様・ウェイテッド・88鍵フル・スケールを採用。

64ボイスのプロフェッショナル・ステージ・サウンドのプログラム・モード

●超大容量波形メモリーを使った、新ステレオ・サンプリングによるピアノサウンド、ステージで多用されるE.ピアノ、クラビ、オルガン、ストリングス、ベースなど、多彩で高品位なプログラムを64種内蔵。

●好みに合わせてエフェクターや、パラメータなど、音のキャラクターをエディットし、最大64プログラムまで本体にメモリー可能。

ステレオ・デジタル・マルチ・エフェクター

ピアノのために新開発されたエフェクト、ハイパー・エンハンサー（Hyper Enhancer）を含む、シンセサイザー・レベルのハイクオリティなステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターを12種搭載。

マスター・キーボード機能が充実したパフォーマンス・モード

プロフェッショナルな要求に答えるマスター・キーボードとしての機能も充実。

● 2系統のMIDI端子を装備、トータル4つのMIDI OUTで外部MIDI機器をコントロール。

● 10個のティンバーを使うことにより外部MIDI機器プログラム8個と、内部プログラム2個をあわせた10個のプログラムを同時に使用する演奏が可能。

● 10ティンバーを組み合わせた1セットをパフォーマンスという単位で管理し、64パフォーマンスまで本体にメモリー可能。

フレキシブルな8種のアサイナブル・コントローラ

●アサイナブル・ホイールを2つ本体左側に、アサイナブル・スライダーを4つフロント・パネルに、加えてアサイナブル・ペダル端子、アサイナブル・ペダル・スイッチ端子のトータル8種のアサイナブル・コントローラを装備。
各種のMIDIメッセージや、本体のコントロール機能を自由にアサイン可能。

●チューニング、ピッチベンド・レンジの設定など、使用頻度の高いMIDIメッセージの組み合わせをセットにして7種用意。

抜群の操作性

●スムーズなオペレーションを実現する使いやすいパネル・レイアウトを採用。

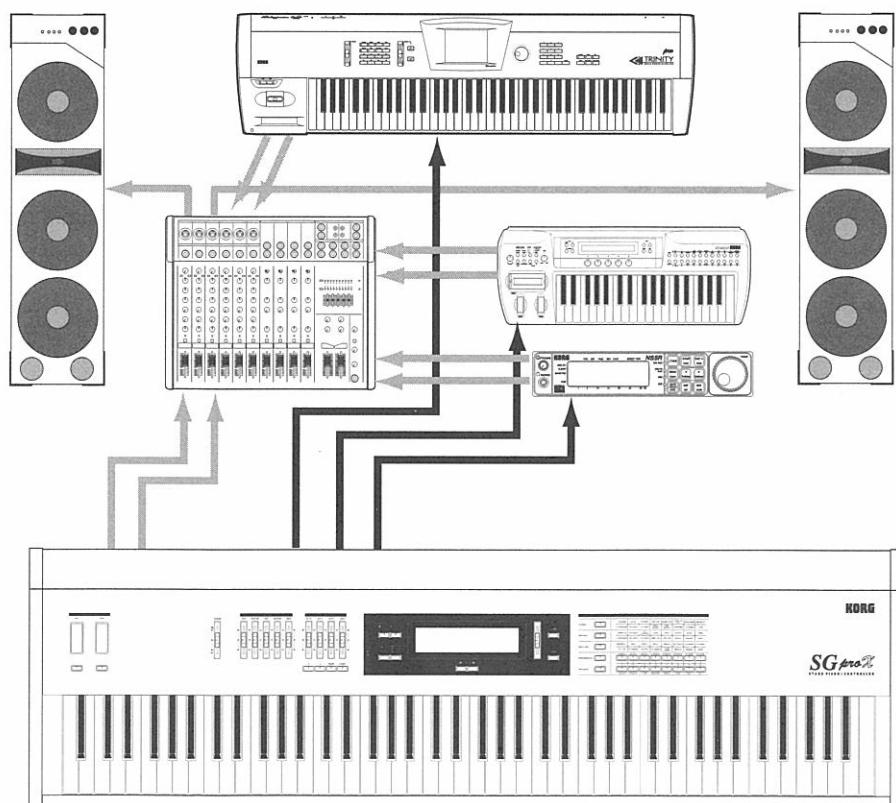
●ピアノ、E.ピアノ、オルガンなど音色のプログラムや、パフォーマンスが、ワンタッチで選べるのダイレクト・セレクト・キーを16個用意。

●バックライト付き大型LCDの採用による抜群の視認性。

●ピアノ本来の、美しい音の広がりをさらに強調し、インパクトあるサウンドに仕上げる5バンド・グラフィック・イコライザーを装備。

●演奏中でもスムーズに演奏モードが切り替えられる、シングル/レイヤー/スプリット切り替えキーを用意。

●プログラム・エディット、パフォーマンス・エディット、グローバル・モードなど、さまざまな機能やパラメータ名を、フロント・パネルに直接表示。

●イコライザー、エフェクト・キーなど、音の表情を変化させるスライダーやキーを独立してレイアウト。

・ご使用になる前に本書のはじめにある「安全上のご注意」「火災感電人身障害の危険を防止するには」「注意」「警告」の各項目をよくお読みください。
・本書の文章中に出てくる【　　】はパネルに表示されている文字を表わします。
また、“　　”はLCDに表示されている文字を表わします。
・本書の⚠マークは、注意事項を示し、☞マークは、参照ページを示します。

演奏するための準備

1. 付属品の確認

下記のものが付属していることを確認してください。
・ACコード
・譜面立て（組み立て品☞P.68）

2. 本体の設置

本体を弾きやすいように、安定した台やスタンドに設置してください。

3. モニタースピーカー等の接続

本機の音色を十分に楽しむために、モニタースピーカー等は、L、R用に2台用意し、それぞれリア・パネルの【L/MONO】と【R】に接続してください。
1台しか用意できない場合は【L/MONO】に接続してください。
このとき【R】には何も接続しないでください。

4. 電源ケーブルの取り付け

ACコードを本体のインレット・ソケットに取り付けます。
もう一方をAC100Vコンセントに差します。
必ずAC100Vの電源を使用してください。
この時、SGproXや接続したモニタースピーカ等の電源は切っておいてください。

●ヘッドホンを使うときは

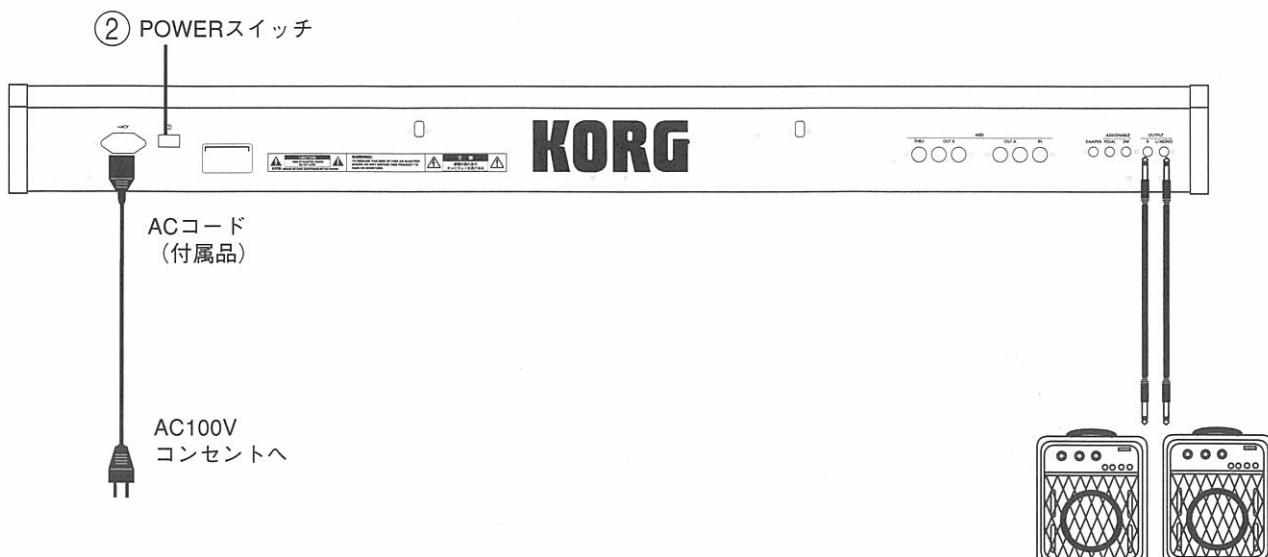
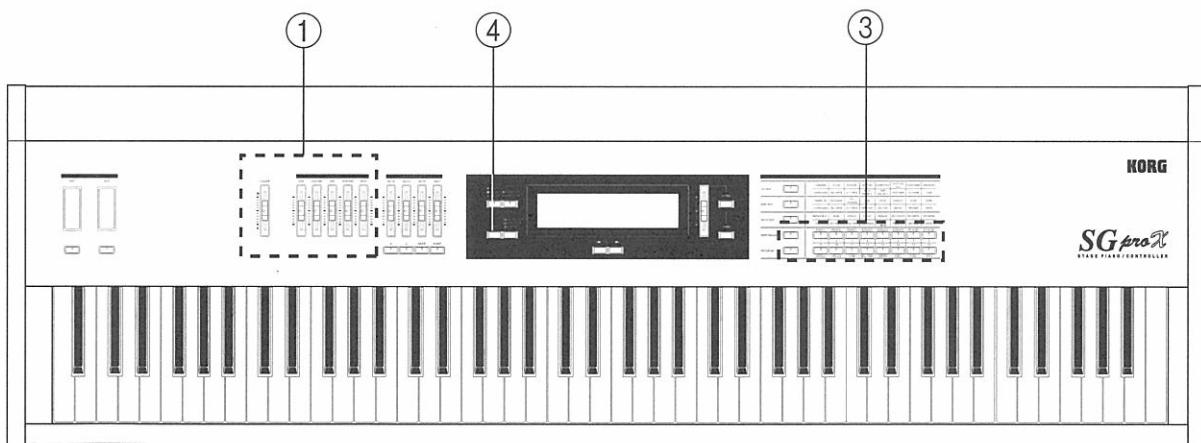
ヘッドホンは本体前面左のヘッドホン端子に差してください。
このとき、【OUTPUT】からの出力はカットされません。
音量は【VOLUME】スライダーで調整してください。

⚠ *ヘッドホンを使用する際は、耳の保護のために大きな音量のまま長時間使用しないでください。*

●譜面立てを使うときは

「譜面立ての組み立て方」（☞P.68）を見て組み立てて、リア・パネルの譜面立てホールに確実に奥まで差し込んでください。

電源を入れます

1) ①の【VOLUME】スライダーを下げた状態で、リア・パネルの②POWERスイッチを押して電源をオンにします。
2) ③の【PROGRAM】キーと【PIANO1】キーのLEDが点灯し、鍵盤で【PIANO1】の音色を演奏できます。
3) ③の音色の書かれている16個のキーの1つを押すと、そのキーのLEDが点灯して音色が切り替わります。
4) ④の【BANK】キーを押すたびにA→B→C→D→・・・とバンクが切り替わり、同じ種類の4つの音色を選ぶことができます。
5) ①の【VOLUME】や【EQUALIZER】のスライダーで、必要に応じて音量や音質を変えてください。

各部の名称とはたらき

フロント・パネル

① ヘッドホン端子

② アサイナブル・ホイール/キー1、2【AW】

ホイールとキーがセットになっていて、ホイール1、2ごとに機能が設定できます（☞P.16）。

③ ボリューム・スライダー

【L/MONO】、【R】、ヘッドホン端子から出力される信号の音量を調整します。

④ イコライザー・スライダー

5バンドのグラフィック・イコライザーで【L/MONO】、【R】、ヘッドホン端子から出力される信号の音質を調整します。

⑤ アサイナブル・スライダー/キー1～4【AL】

スライダーとキーがセットになっていて、スライダー1～4ごとに機能が設定できます。（☞P.16）
プログラム・ネームの変更等を行うときは、文字入力用として使用します（☞P.37）。

⑥ LAYER/SPLIT キー

PROGRAMモードの時、押すたびに【SINGLE】(LED消灯)→【LAYER】（点滅）→【SPLIT】（点灯）→【SINGLE】と切り替わります（☞P.15）。

⑦ EFFECT ON/OFF キー

エフェクト1、2を同時にオン/オフさせることができます（☞P.14）。

⑧【BANK】キー

キーを押すたびに、プログラムやパフォーマンスのバンクがA→B→C→Dと切り替わります。

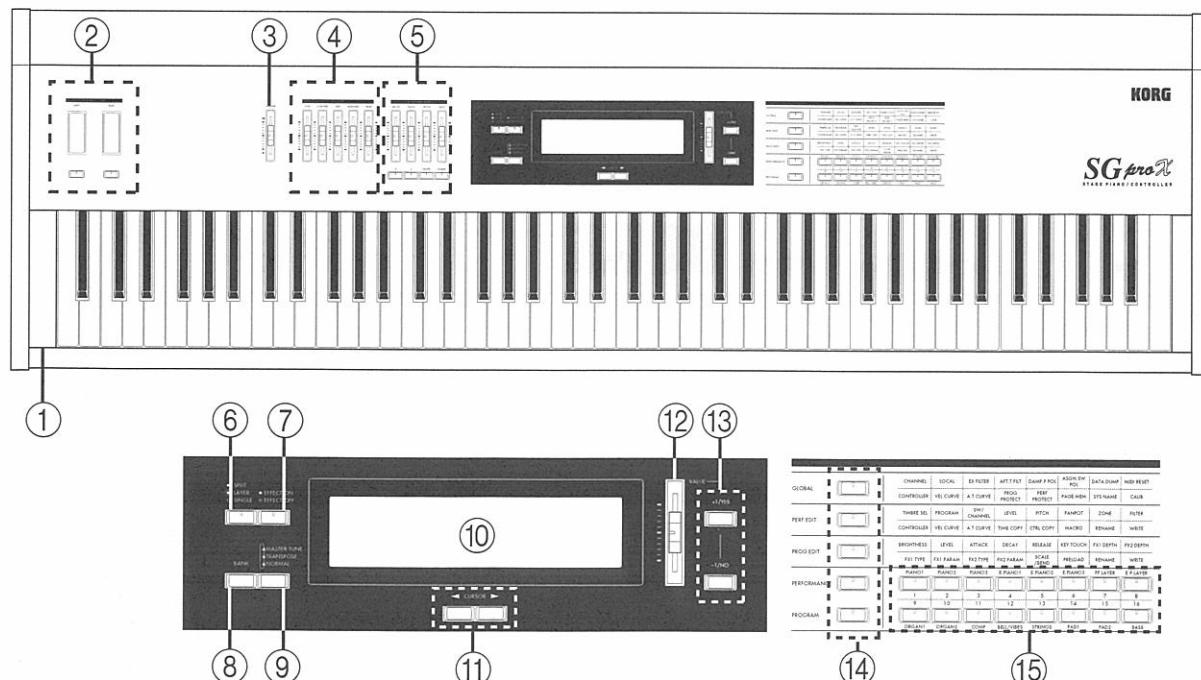
⑨ TRANSPOSE/MASTER TUNE キー

移調させたりピッチを調整します。
押すたびに【NORMAL】→【TRANSPOSE】→【MASTER TUNE】→【NORMAL】と切り替わります。
どのモードからでもこのスイッチを押すと、これらのの設定画面に移ることができます。
【NORMAL】でもとの画面に戻ります（☞P.16）。

⑩ ＬＣＤ（液晶表示器）

プログラム・ネーム、パフォーマンス・ネーム、各種設定画面やその値等を表示します。
各モードによって表示する内容が異なります。

⑪【CURSOR】キー（◁ ▷）

LCD画面上の複数の設定間の移動や、エディット画面の移動のときに使用します（☞P.19）。

⑫【VALUE】スライダー
エディット時、各種の値などを設定するのに使用します。

⑬【VALUE】キー（【+1/YES】、【–1/NO】）
PROGRAMモードやPERFORMANCEモードのときは、押すたびにプログラムやパフォーマンスが1つずつ切り替わります。
エディット時には、各種の値などを設定するのに使用します。
LCDに表示される“OK?”に対し“YES”“NO”で答える時にも使用します。
また、2つのキーを同時に押さえると、そのパラメータを選んだ時の値に戻すことができます。（UNDO機能）

⑭ モード・キー（5個）
モードを移る時に使用します。
選ばれているモード・キーのLEDが点灯（GLOBALモードは点滅）します。
● GLOBALモード（☞P.27）
● PERFORMANCE EDITモード（☞P.38）
● PROGRAM EDITモード（☞P.33）
● PERFORMANCEモード（☞P.26）
● PROGRAMモード（☞P.25）

⑮ セレクト・キー（8×2個）
プログラム、パフォーマンス、エディット画面を選択するときに使用します。
選ばれているキーのLEDが点灯や点滅します。

リア・パネル

⑯ パワー・スイッチ
電源をオン/オフするときに押します。

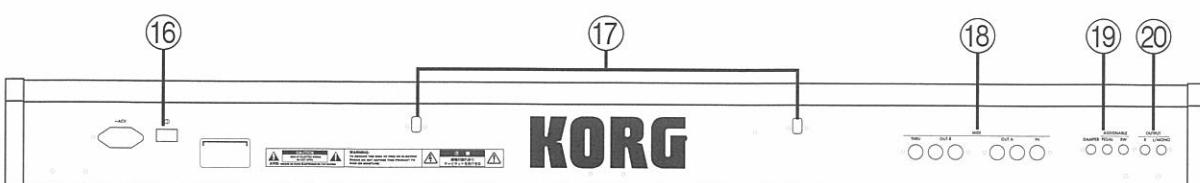
⑰ 譜面立てホール
付属の譜面立てを取り付けます。

⑱ MIDI端子（6個）
● IN　：MIDIデータを受信します。
● OUT A：MIDIチャンネルA1～A16のMIDIデータを送信します。
2つの端子からは同じデータを送信します。
● OUT B：MIDIチャンネルB1～B16のMIDIデータを送信します。
2つの端子からは同じデータを送信します。
● THRU：INで受信したMIDIデータをそのまま送信します。

⑲ 各種端子
●アサイナブル・ペダル・スイッチ端子（AS）
フット・スイッチを接続します。
スイッチの機能を設定できます（☞P.55）。
使用するフット・スイッチの極性により設定の変更が必要です（☞P.28）。

●アサイナブル・ペダル端子（AP）
ボリューム/エクスプレッション・ペダル（XVP-10推奨）を接続します。
ペダルの機能を設定できます（☞P.55）。

●ダンパー端子
ダンパーペダルを接続します。
コルグ・オプションのDS-1Hを接続した場合は、ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。
DS-1を接続した場合はダンパー・スイッチとして機能します。
使用するダンパー・スイッチの極性により設定の変更が必要です（☞P.28）。
ハーフ・ダンパー・ペダルを、より確実に動作させたいときは、調整をしてください（☞P.32）。

⑳【OUTPUT】（2個）
● L/MONO：ステレオ出力時のL側の音声信号を出力します。モノラル出力時は、こちらだけにプラグを接続します。
● R：ステレオ出力時のR側の音声信号を出力します。モノラル出力時は、プラグを接続しないでください。

弾いてみましょう

本機単独で演奏してみましょう。
電源を入れて、【PROGRAM】キーのLEDが点灯していることを確認してから、操作して下さい（パネル上の白文字を目印に操作してください）。

プログラムを選ぶには

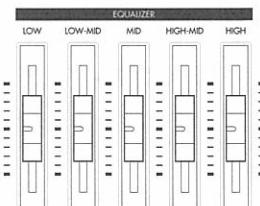
1バンクにつき16種類の音色を4バンク、合計64の音色をもっています。
本機ではこの音色のことをプログラムと呼びます。

1. セレクト・キー（16個）で選べます。選ばれたキーのLEDが点灯します。
2. 【BANK】キーを押すと、プログラムの入っているバンクがA→B→C→D→Aと切り替わります。

この時、LCDの上段にはプログラム・ナンバーとネームが、下段にはアサイナブル・コントローラの機能が表示されます。
この表示は【CURSOR】キーで選択できます(☞P.25)。

イコライザーの使い方

必要に応じて5バンドのグラフィック・イコライザーで好みの音質に調整することができます。

ここで調整した音質はライト（記憶）されません。
また、プログラムや、バンクを切り替えても、そのままの音質で出力されます。

EFFECT ON/OFF キー

使用されているエフェクトのオン、オフを切り替えることができます。

このキーを押すたびにエフェクトが交互にオン（ＬＥＤ点灯）、オフ（ＬＥＤ消灯）します。
通常はオンにしておきます。
ここでのエフェクト・オフの状態はライト（記憶）されません。
プログラムを切り替えてもこのキーの状態は解除されません。

○ EFFECT ON
● EFFECT OFF

使用されているエフェクトの種類によっては、エフェクトの一部（EQ Lo, EQ Hi）がオフにならない場合があります。(☞P.50)

LAYER/SPLIT キー

キーを押すたびに、【SINGLE】（LED 消灯）→【LAYER】（点滅）→【SPLIT】（点灯）→【SINGLE】と切り替わります。

○ SPLIT
☼ LAYER
● SINGLE

ここでの設定は、電源をオフにすると初期値に戻ります。

SINGLE（シングル）	1つの鍵盤を弾いたときに、1つのプログラムが発音します。
LAYER（レイヤー）	1つの鍵盤を弾いたときに、2つのプログラムが発音します。
SPLIT（スプリット）	鍵盤を弾く音域によって、2つのうち設定した1つのプログラムが発音します。

シングル　プログラム
レイヤー　ファースト・プログラム／セカンド・プログラム
スプリット　セカンド・プログラム｜ファースト・プログラム
スプリット・ポイント（C4）

SINGLE ：セレクト・キーを一つ押してプログラムを選択します（キーの LED が点灯）。

LAYER ：セレクト・キーを一つ押すと、そのキーの LED が点灯し、LCD 上段に表示されているプログラム（本機ではファースト・プログラムと呼びます）が切り替わります。
そのキーを押さえたまま別のセレクト・キーを押すと、そのキーの LED が点滅し、LCD 下段のプログラム（本機ではセカンド・プログラムと呼びます）が切り替わります。

なお、バンクの異なるプログラムを組合わせるときや、レベル等の変更は、下記のように行います。
設定項目は、【CURSOR】キーで選び、選ばれた項目の表示が点滅します。
値の設定は【VALUE】キーや【VALUE】スライダーで行います。

1. ファースト･プログラムを選択します(範囲A01～D16)。
2. 【CURSOR】キーを押して移動します。
ファースト・プログラムのレベルを設定します(範囲 0 ～ 127)。
3. 【CURSOR】キーを押して移動します。
セカンド･プログラムを選択します(範囲A01～D16)。
4. 【CURSOR】キーを押して移動します。
セカンド・プログラムのレベルを設定します(範囲 0 ～ 127)。

レベル設定画面

ファースト・プログラム　ファースト・プログラムレベル

セカンド・プログラム　セカンド・プログラムレベル

エフェクト設定画面

セカンド・プログラムがエフェクト1、2両方を通る時の表示

5. 【CURSOR】キーを押してエフェクト設定画面へ移動します。
セカンド・プログラムをエフェクト 1 、2 に通すか、エフェクト 2 だけに通すかを設定します。
なお､エフェクトはファースト･プログラムに選ばれているプログラムの設定が使用され、ファースト･プログラムはエフェクト 1、2 両方を通ります。

SPLIT ：プログラムの選択方法や、項目の設定方法は LAYER と同じです。右手側（高音側）で発音するのがファースト・プログラムです。

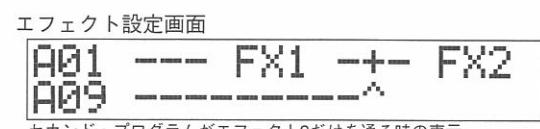
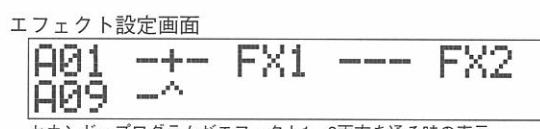
1. ファースト・プログラムを選択します。
2. 【CURSOR】キーを押して移動します。
ファースト・プログラムの発音オクターブを設定します(範囲-2 ～ +2)。
3. 【CURSOR】キーを押して移動します。
セカンド・プログラムを選択します。
4. 【CURSOR】キーを押して移動します。
セカンド・プログラムの発音オクターブを設定します(範囲-2 ～ +2)。
5. 【CURSOR】キーを押して移動します。スプリット・ポイント（ファースト・プログラムが発音する最低音キー）を設定します（範囲 C–1 ～ G9）。
【PROGRAM】キーを押しながら、スプリット・ポイントの鍵盤キーを押して設定することもできます。
6. 【CURSOR】キーを押してエフェクト設定画面へ移動します。設定方法や動作は LAYER と同じです。

オクターブ、スプリットポイント設定画面

ファースト・プログラム（右手側）　ファースト・プログラム オクターブ

A01:Concert 0
A09:SGX Organ 0 E2

セカンド・プログラム（左手側）　セカンド・プログラム・オクターブ　スプリット・ポイント

エフェクト設定画面

セカンド・プログラムがエフェクト2だけを通る時の表示

レイヤーやスプリットのときに、MIDIメッセージのProgram Chengeを受信すると、ファースト・プログラムだけが切り替わります。また、ファースト・プログラムを切り替えたときにProgram Chengeを送信します。

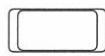
レイヤーのときは、ダンパーや、各コントローラの効果は、2つのプログラムにかかりますが、スプリットのときは、ファースト・プログラムだけに効果がかかります。

TRANSPOSE/MASTER TUNE キー

どのモードからでも、キーを押すたびに、【NORMAL】→【TRANSPOSE】→【MASTER TUNE】→【NORMAL】とLCD画面が切り替わります。

ここでの各々の設定は、電源を切っても残ります。

MASTER TUNE
TRANSPOSE
NORMAL

キー・トランスポーズを行うと、指使いを変えずに移調して演奏できるようになります。

1. TRANSPOSE/MASTER TUNEキーを押してキー・トランスポーズの画面を表示させてください。
2. 【VALUE】キーや【VALUE】スライダーを使って半音単位、±1オクターブの範囲でキーのシフト量が設定できます。
3. TRANSPOSE/MASTER TUNEキーを2回押すと、元の画面に戻ります。

鍵盤を押している間は設定を変えることができません。

TRANSPOSE
Trans+00

ここの設定によってMIDIのNoteOn、 Note Off送信時のノートナンバーが変わりますが、受信時のノートナンバーは影響を受けません。

本体音源のチューニングを変えることができます。

1. TRANSPOSE/MASTER TUNEキーを押して、マスター・チューンの画面を表示させてください。
2. 【VALUE】キーや【VALUE】スライダーを使ってセント単位、±50セントの範囲で本体内の音源のピッチを設定します。
   設定に対応する鍵盤A4キーの周波数が同時に表示されます。
3. TRANSPOSE/MASTER TUNEキーを1回押すと、元の画面に戻ります。

MIDIのRPN Fine Tuneでここの設定を変えることができます。(☞P.64)

セントとは
音の高さの差（音程）を示す最小の単位です。半音が100セント、1オクターブが1200セントです。

MASTER TUNE
Tune+00:440.00Hz

チューニング値（セント）　A4の周波数（Hz）

アサイナブル・コントローラ

本機には機能をいろいろと選べるコントローラが8つあり、これらをまとめてアサイナブル・コントローラと呼びます。

アサイナブル・ホイール/キー	【AW1】【AW2】
アサイナブル・スライダー/キー	【AL1】【AL2】【AL3】【AL4】
アサイナブル・ペダル	(AP)
アサイナブル・スイッチ	(AS)

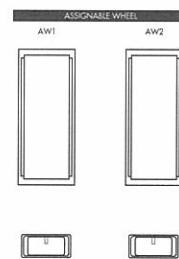
このホイールやスライダー等を操作すると、MIDIケーブルで接続されたMIDI機器のピッチを変えたり、エフェクトのかかり具合を変化させたりすることができます。
また、コントローラの機能によっては本機の音色を同時に変化させることもできます。

コントローラ機能を「単体」および、「セット」から選んだ場合、SGproXをコントロールすることはできません。SGproXをコントロールしながら、同時にMIDIメッセージを送信するには、[　　　]で囲まれて表示される「本体用」の機能を選んでください。(☞P.58以降一覧表)

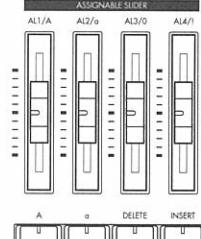
リア・パネルのアサイナブル・ペダル端子やアサイナブル・スイッチ端子に別売ペダルを接続することで、同じようにコントロールすることができます。
なお、機能はコントローラ毎に個別に設定できます。

【AW1】【AW2】【AL1】【AL2】【AL3】【AL4】はそれぞれ、キーとホイール（スライダー）に同じコントロール機能が設定されます。
コントロール形態の設定によって、ホイール（スライダー）でコントロールしながらキーを押したときに、あらかじめ設定した値でコントロールしたり、キー押すたびに機能別に設定された固定値でコントロールしたりすることができます。詳しくは『コントローラー/MIDI』をご覧ください（☞P.55)。
また、設定できるコントロール機能、コントロール形態、機能別に設定された固定値などは、『コントローラー/MIDI』の一覧表（☞P.58以降）に記載しています。

アサイナブル・ホイール/キー1、2

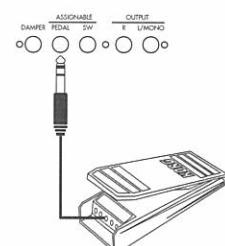
工場出荷時は、【AW1】に[Pitch Bend]、【AW2】に[LFO]のコントロール機能が選ばれています。
ホイールやキーを操作して､本機の音色のピッチを変えたり､ビブラートやワウをかけることができます。
また、割り当てられているMIDIメッセージをMIDI OUTから送信します。

プログラムによっては効果が得られない場合があります。

アサイナブル・スライダー/キー1〜4

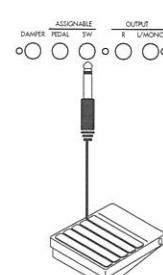
工場出荷時は、【AL1】に[Brightness](音の明るさ)、【AL2】に[Decay Time](音の減衰時間)、【AL3】に[FX2 Depth](エフェクト2のかかり具合)、【AL4】に[FX Dyna Mod](エフェクトのモジュレーション)の機能が選ばれています。
各スライダーやキーを操作すると、本機の音色を変化させることができます。
また、割り当てられているMIDIメッセージをMIDI OUTから送信します。

プログラムによっては効果が得られない場合があります。

アサイナブル・ペダル

XVP-10, EXP-2 etc

リア・パネルのAP端子にボリューム/エクスプレッション・ペダル（XVP-10推奨）が接続されているときのみ有効です。工場出荷時は､[Volume]の機能が選ばれています。
ペダルを操作することにより、本機の音量を変化させることができます。
また、割り当てられているMIDIメッセージをMIDI OUTから送信します。

アサイナブル・ペダル・スイッチ

リアパネルのAS端子にペダル・スイッチ（PS-1推奨）が接続されているときのみ有効です。工場出荷時は､[Sostenuto]の機能が選ばれています。
ペダル・スイッチを操作することにより､本機の発音にソステヌートがかかります。
また、割り当てられているMIDIメッセージをMIDI OUTから送信します。

＊ソステヌートは､ペダル・スイッチを踏んだときに､押さえられていたキーの音だけにダンパー効果がかかり､踏んでいる間はその音だけが長く伸びる効果です。
ペダルスイッチを踏んでいるときに、新たに押されたキーの音には効果がかかりません。

PS-1, PS-2 etc.

基本操作

モード

本機には下記の5つのモードがあり、モード・キーを押すと、モードが切り替わります。

主に演奏時に用いる、PROGRAMモードとPERFORMANCEモード、さまざまな設定の変更（エディット）を行うPROGRAM EDITモード、PERFORMANCE EDITモード、GLOBALモードがあります。

GLOBALモード

本機のプログラムやパフォーマンスに共通な設定（グローバルMIDIチャンネル、メモリーのプロテクトなど）を行います。

また、PROGRAMモードの全プログラムに共通する設定（コントローラ、ベロシティ・カーブなど）もを行います。

このモードに入ると、【GLOBAL】キーのLEDが点滅します。もう一度【GLOBAL】キーを押すと、LEDが消灯し、このモードに入る前のモードに戻ります。(☞P.27)

PERFORMANCE EDITモード

パフォーマンスのティンバー（外部MIDI機器や内部音源のコントロール単位）ごとの設定や、アサイナブル・コントローラの設定や、パフォーマンス名の変更などを行います。(☞P.38)

PROGRAM EDITモード

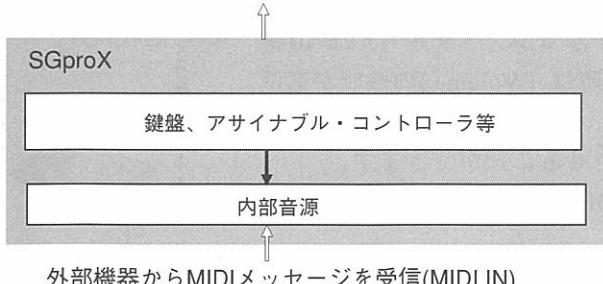
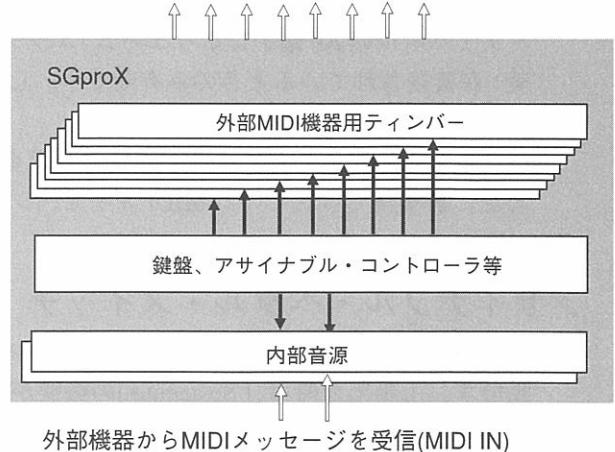
プログラムの音色を修正したり、キータッチやスケールを設定や、プログラム名の変更などを行います。(☞P.33)

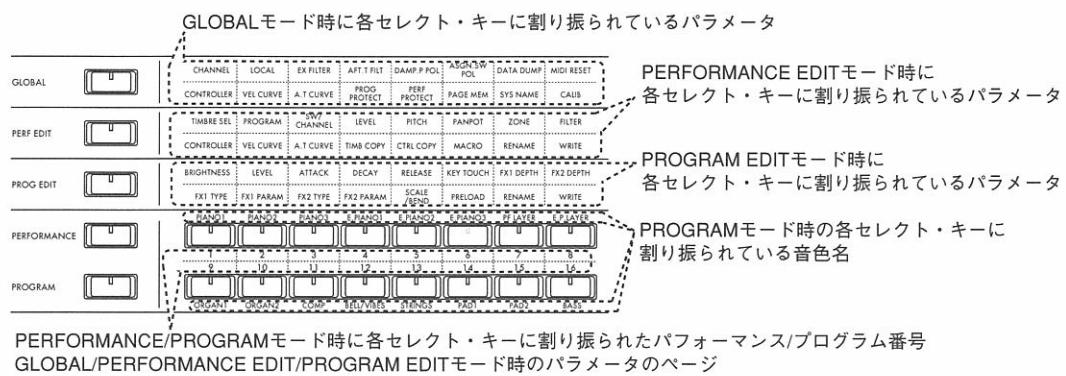
PERFORMANCEモード

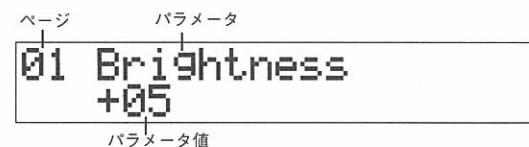
プログラムの演奏を行いながら、同時に複数の外部MIDI機器のコントロールを行います。(☞P.26)

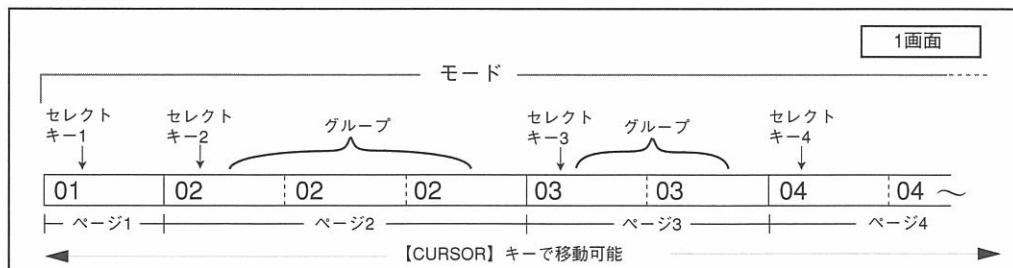
PROGRAMモード

プログラムの演奏を行います。

簡単な操作でレイヤー、スプリット演奏をすることもできます。(☞P.25)

エディット

1．パネル上の表でエディットするパラメータ（セレクト・キーの上、モード別に表記）を探します。
2．該当するモード・キーを押します。
セレクト・キーを押してパラメータを選択します。
必要に応じて【CURSOR】キーを使って画面を選択し、設定したい値を点滅させます。
3．【VALUE】スライダー、【VALUE】キー（【+1/YES】、【–1/NO】キー）で値を変更します。

エディット画面

実際に表示される個々のLCD表示のことを「画面」と呼びます。関連している機能やパラメータはそれぞれグループでまとめてあり、そのまとめた「画面」を集めたものを「ページ」と呼び、LCDの左上に表示されます。

ページの選択

セレクト・キーを押すと、各ページの先頭の画面を直接、呼び出すことができます。
また、各モードの画面は下図のように構成されているので、【CURSOR】キーを押すと、モード内のページ間を移動することもできます。

【VALUE】キー（【+1/YES】、【–1/NO】キー）

パラメータの点滅している値を１つ変える時に使用します。
キーを押し続けると、値が連続的に変化します。
また、画面に表示されるメッセージの“OK?”に対し“YES”“NO”で答える時にも使用します。
そのほかに、ふたつのキーを同時に押さえると、そのパラメータを選んだ時の値に戻すことができます（UNDO機能）。

【VALUE】スライダー

パラメータの点滅している値を大幅に変えるときに使用します。なお、細かな設定をするときは【VALUE】キー（【+1/YES】、【–1/NO】キー）を使用します。

機能をためしてみましょう

本機の主な機能、PROGRAM EDIT モードと GLOBAL モードの機能を簡単に説明します。詳しい説明は各モードの説明をご覧ください。

基本音色をエディットするには

1.【PROGRAM】キーを押して、セレクト・キーと【BANK】キーでプログラムを選びます。
2.【PROG EDIT】キーを押して（LED 点灯）PROGRAM EDIT モードに入ります。
3. セレクト・キー 1 ～ 6 のページで音色を変えます（☞P.34）。

ただし、本機のエディットは音色を大幅に変更するものではありません。たとえば、ピアノの音色を明るくしたり鍵盤を弾いたときの音の立ち上がりを遅くするなどの変更です。

変更した音色はプログラムを選び直したり、電源を切ったりすると、元のプログラムの音色に戻ります。
変更した音色を保存するときには、「作った音色を保存するには」をご覧ください（☞P.20）。

エフェクト効果を変えるには

1.【PROGRAM】キーを押して、セレクト・キーと【BANK】キーでプログラムを選びます。
2.【PROG EDIT】キーを押して（LED 点灯）PROGRAM EDIT モードに入ります。
3. セレクト・キー 7、8 のページでエフェクト 1、2 のかかり具合を変えます（☞P.35）。
4. セレクト・キー 9 ～ 12 のページでエフェクト 1、2 のタイプやその設定を変えます。
ここでエフェクトのタイプを変更した場合はページ 7、8 で変更した設定も変わります。

エフェクトの種類やパラメータの設定については『エフェクト』（☞P.50）をご覧ください。

変更したエフェクトの設定は、プログラムを選び直したり、電源を切ったりすると、元のプログラムのエフェクト設定に戻ります。
変更したエフェクト設定を保存するときには、次の「作った音色を保存するには」をご覧ください。

作った音色を保存するには

1. PROGRAM EDIT モードで音色やエフェクトなどの設定を変更します。
2.【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。
3. セレクト・キー 12 のページ【PROG PROTECT】を“OFF”に設定します。
4.【GLOBAL】キーを押して（LED 消灯）PROGRAM EDIT モードに戻ります。
5. セレクト・キー 16 のページ【WRITE】で書き込みます。

なお、プログラムの設定を他のプログラム・ナンバーに書き込むこともできます。
詳しくは『PROGRAM EDIT モード』の「16. WRITE」をご覧ください（☞P.37）。

 ライトをすると元のプログラムは消えてしまいます。

プログラムの名前を変えるには

1. PROGRAM EDIT モードで必要に応じて各種の設定を変更します。
2.【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。
3. セレクト・キー 12 のページ【PROG PROTECT】を“OFF”に設定します。
4.【GLOBAL】キーを押して（LED 消灯）PROGRAM EDIT モードに戻ります。
5. セレクト・キー 15 のページ【RENAME】で名前を変えます。

詳しくは『PROGRAM EDIT モード』の「15. RENAME」をご覧ください（☞P.37）。

鍵盤のベロシティ・カーブを変えるには

1.【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。
2. セレクト・キー 10 のページ【VEL CURVE】で、ベロシティカーブを変えます（☞P.29）。

電源を切っても設定は残ります。

＊ベロシティとは、鍵盤の弾く強さに合わせた音量や、音色の変化のことです。

ペダルの動作極性を合わせるには

1.【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。
2. セレクト・キー 5、6 のページ【DAMP. P POL】【ASGN. SW POL】で、ペダルの極性を合わせます（☞P.28）。

電源を切っても設定は残ります。

表示ページ選択方法の設定

1.【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。
2. セレクト・キー 14 のページ【PAGE MEM】でページメモリーやパワーオンモードの設定を変えます（☞P.30）。

電源を切っても設定は残ります。

そのほかの機能

【GLOBAL】キーを押して（LED 点滅）GLOBAL モードに入ります。

・システム名（電源を入れたとき、数秒間表示されるクレジット）の変更はセレクト・キー 15 のページ【SYS NAME】で行います（☞P.31）。

・MIDI 関係の設定はセレクト・キー 1 ～ 4 のページで行います（☞P.27）。

・PROGRAM モードでのアサイナブル・コントローラの機能設定は、セレクト・キー 9 のページ【CONTROLLER】で行います（☞P.29）。

・ペダルやコントローラ等のキャリブレーションは、セレクト・キー 16 のページ【CALIB】で行います（☞P.31）。
＊キャリブレーションとは、動作範囲や感度を最適に動作するように調整することです。

以上の設定は、電源を切っても設定は残ります。

【PROG EDIT】キーを押して（LED 点灯）PROGRAM EDIT モードに入ります。

・スケールタイプ（調律）の変更は、セレクト・キー 13 のページ【SCALE】で行います（☞P.36）。

・プログラムを変更したあと、元のプログラムの音色に戻すにはセレクト・キー 14 のページ【PRELOAD】で行います（☞P.36）。

以上の設定は、プログラムを選び直したり、電源を切ったりすると、元のプログラムの設定に戻ります。
変更した設定を保存するときは、「作った音色を保存するには」をご覧ください（☞P.20）。

MIDI機器をつないでみましょう

本機はMIDIマスターキーボードとして使う場合PROGRAMモードでは1チャンネル、PERFORMANCEモードでは、最大8チャンネル分の外部MIDI機器のコントロールができます。
ここではPROGRAMモードでの外部MIDI機器のコントロールを簡単に説明します。
具体的なコントロール機能については『コントローラ/MIDI』をご覧ください（☞P.55）。

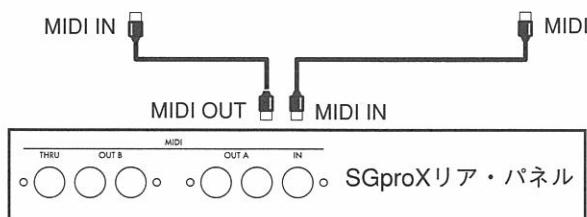
MIDIとは？

MIDI（Musical Instrument Digital Interface）は、楽器の演奏情報（鍵盤の演奏や、音色の選択など）をデジタル信号に変換して、電子楽器やコンピュータの間でやりとりするための統一規格です。
本機を演奏することによって、MIDIを備えた他の楽器を鳴らすことができます。このとき、音色の切り替えや、ダンパーペダルなどのさまざまな効果をいっしょにコントロールすることもできます。
同様に他のMIDIキーボードやシーケンサー（自動演奏装置）から本機をコントロールすることもできます。
ここでは、本機に関連したMIDIの使用方法について説明します。MIDIについて興味のある方のためにMIDIについて解りやすく説明した本も数多く出版されていますので、そちらもご利用ください。

MIDIケーブルをつなぐ

MIDI機器を一台用意します。この時、その機器の取扱説明書も用意してください。

・本機で外部MIDI機器をコントロールするときは、本機のMIDI OUT Aと、コントロールされる外部MIDI機器のMIDI INをMIDIケーブルでつなぎます。
　*MIDI OUT BはPROGRAMモードでは使いません。
・外部MIDI機器側から本機をコントロールするときは、本機のMIDI INと外部MIDI機器のMIDI OUTをMIDIケーブルでつなぎます。

なお、本機からコントロールするだけ、または、本機をMIDI機器でコントロールするだけならば、ケーブルは1本だけ使用します。

MIDIチャンネルをあわせる

1.【GLOBAL】キーを押して（LED点滅）GLOBALモードに入ります。
2. セレクト・キー1のページ【CHANNEL】で接続中の外部MIDI機器と同じチャンネルにグローバルMIDIチャンネルを設定します。これで、MIDI情報の送受信が行えます。
3.【GLOBAL】キーを押して（LED消灯）PROGRAMモードに戻ります。

MIDI機器が音源や、キーボード（発音するもの）であれば、本機を演奏するのと同じようにMIDI機器も発音します（本機のMIDI OUT AとMIDI機器のMIDI INが接続されているとき）。
また、MIDI INに接続した先の外部機器がシーケンサやキーボード（鍵盤情報を送信するもの）の場合、その演奏に合わせて本機が発音します。

ここからは外部MIDI機器をコントロールする方法についてのみ、簡単に説明します。

プログラムを切り替えてみる

本機のプログラムを切り替えると、それにあわせて外部MIDI機器のプログラムも切り替わります。
範囲はA1～D16に対してプログラム・ナンバー0～63で送信しますが、どのように切り替わるかは、受信側の機器によって異なります（☞P.62）。

バンクを切り替えてみる

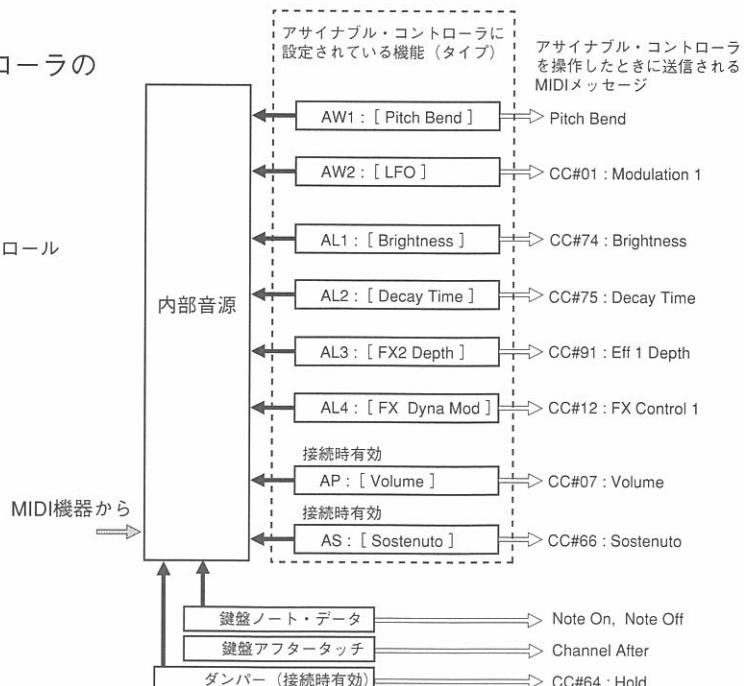
本機の【BANK】キーでバンクを切り替えてもBank Selectは送信されません。
バンクA、B、C、DとMIDIメッセージのバンクは関係ありません（☞P.62）。

アサイナブル・コントローラを動かしてみる

本機のアサイナブル・コントローラ（AW1/2、AL1～AL4)を動かしてみてください。
MIDI OUT Aに接続してあるMIDI機器の発音が変化します。
これは、アサイナブル・コントローラごとに設定されている本体コントロールと同じ効果のMIDIメッセージを送信しているからです（PROGRAMモード、出荷時設定）。
なお、この設定はGLOBALモードのセレクト・キー9のページ【CONTROLLER】で変更できます（☞P.29）。

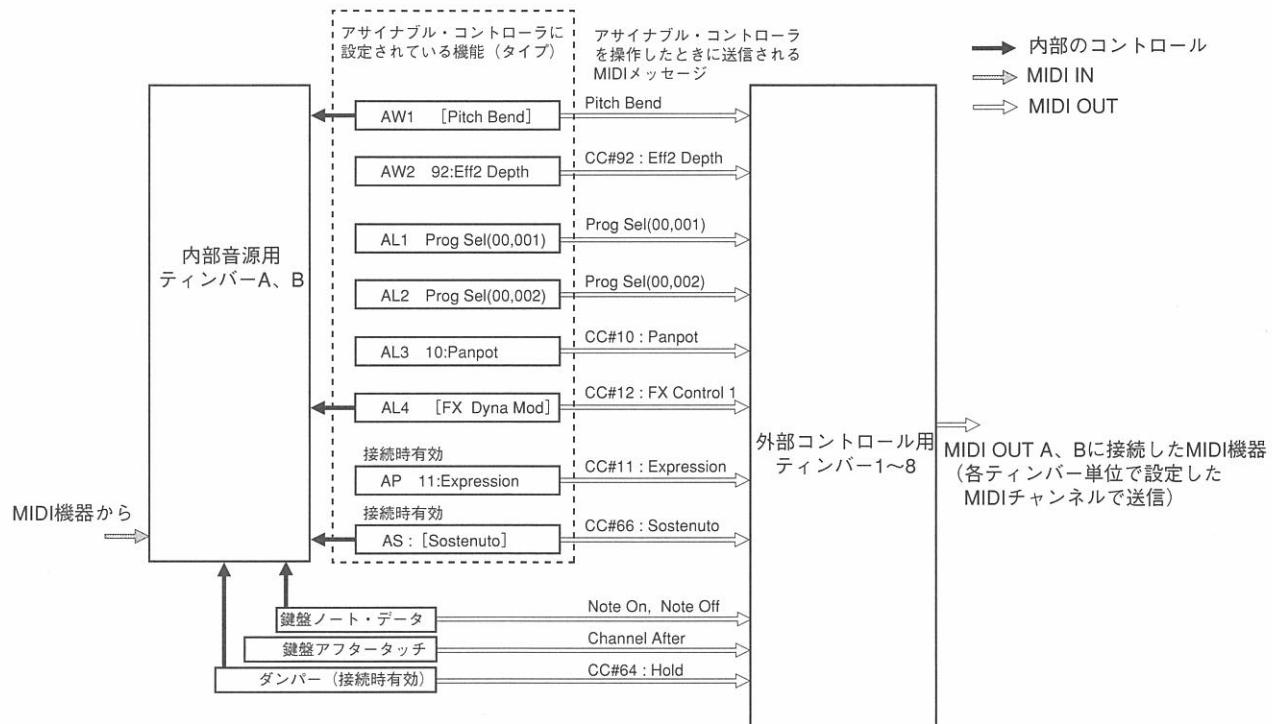
アサイナブル・コントローラとMIDI機能

8つのアサイナブル・コントローラに機能を設定することにより、外部MIDI機器を自由にコントロールすることができます。
設定できる機能はMIDI規格で定められたコントロールのほとんどに対応しており、さらに使用頻度の高いメッセージの組み合わせをセットにしたものも用意しています。
『コントローラ/MIDI』の一覧表をご覧ください（☞P.58以降）。

コントローラ機能を「単体」および、「セット」から選んだ場合、SGproXをコントロールすることはできません。SGproXをコントロールしながら、同時にMIDIメッセージを送信するには、[　　]で囲まれた本体用の機能を選んでください。

以上のように、PROGRAMモードでも、MIDI機器をコントロールすることはできますが、多数のMIDI機器をコントロールする場合はPERFORMANCEモードを使用します。

PERFORMANCEモードの特徴

・外部MIDI機器をコントロールするためのティンバーを8つ持っています。
・ティンバー単位でMIDIチャンネルが設定できます。
・MIDIチャンネルはA-1～A-16、B-1～B-16から選べるので、実質的に32チャンネルが使用できます。
・ティンバー単位でアフタータッチやアサイナブル･コントローラ個別に使用/不使用を設定できます。
・パフォーマンス単位で、アサイナブル・コントローラの機能や設定を行えます。

そのほかにも、多くのパラメータがティンバー、パフォーマンス単位で設定できます（☞P.38）。

PROGRAM モード/PERFORMANCE モード

本機の演奏モードには、主に内部音源で演奏するPROGRAMモードとマスターキーボードとして使用するのに最適なPERFORMANCEモードがあります。

PROGRAM モード

本機には、高品位の音色が64プログラムが用意されています。この音色は同じナンバーならば、バンクを切り替えても同じ系統の音色が選ばれるように配置されています。

プログラムの選び方

1.【PROGRAM】キーを押して（LED点灯）PROGRAMモードに入ります。
2.【BANK】キーとセレクト・キーを使って選びます。
   なお、【+1/YES】【–1/NO】キーで選ぶこともできます。

- パネルのLAYER/SPLITキーで、シングル、レイヤー、スプリットが選べます（☞P.15）。
- パネルのTRANSPOSE/MASTER TUNEキーで、キートランスポーズやチューンが変えられます（☞P.16）。
- パネルのキーでエフェクトのオン/オフを行えます（☞P.14）。

各種コントローラを使って内部音源をコントロールしたり、外部MIDI機器をコントロールすることができます。

アサイナブル・コントローラの設定はGLOBALモードで行い、各プログラム共通になります。
MIDIメッセージの送受信にはグローバルMIDIチャンネル（1～16）を使用します。
PROGRAMモードではMIDI OUT AからMIDIメッセージを送信し、MIDI OUT Bからは何も送信しません。

PROGRAMモードでは、LCDの上段にプログラム・ナンバー、プログラム・ネームが表示され、また、下段にAW1/2、AL1～4、AP、ASのコントローラの中の1つの機能が表示されます。
この時、【CURSOR】キーを押すごとに、コントローラ名とそれに設定されている機能が順次表示されます。

なお、プログラムに関する設定はPROGRAM EDITモードおよび、GLOBALモードで行います。

PERFORMANCE モード

本機は多数の機器の同時コントロールを想定して、内部音源コントロール用のティンバーを2つ、外部 MIDI 機器のコントロール用のティンバーを8つ持つパフォーマンスを64個内蔵しています。

パフォーマンスの選び方

1. 【PERFORMANCE】キーを押して（LED 点灯）PERFORMANCE モードに入ります。
2. 【BANK】キーとセレクト・キーを使って選びます。
   なお、【+1/YES】【–1/NO】キーで選ぶこともできます。

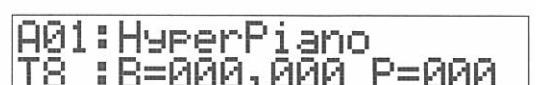
1つのパフォーマンスは、内部音源発音用のティンバーA/B、外部コントロール用のティンバー1～8、各コントローラの機能の設定等で構成されます。

- 内部音源用のティンバーA/Bのうち、エフェクトはティンバーAで選ばれているプログラムの設定が使用されます。
- 内部音源用のティンバーBの音を、ティンバーAの設定のエフェクト1に入力するかどうかを設定できますが、エフェクト2は両方にかかります。
- 内部音源用のティンバーA/Bは、パネル上のキーでエフェクトのオン/オフが行えます。

各種コントローラを使って内部音源をコントロールしたり、外部MIDI機器をコントロールすることができます。
アサイナブル・コントローラの設定はPERFORMANCE EDIT モードで、パフォーマンスごとに行います。

外部機器コントロール用のティンバー1～8では、個々にMIDIチャンネル等が設定でき、本体の鍵盤を弾いたり、コントローラを操作すると、ティンバーごとに設定したチャンネル（A-1～A-16は、MIDI OUT A から、B-1～B-16は MIDI OUT B)で MIDI メッセージが送信されます。
内部音源用のティンバーA/BのMIDIメッセージの受信にはグローバルMIDIチャンネルを使用します。

PERFORMANCEモードでは、LCDの上段にパフォーマンス・ナンバー、パフォーマンス・ネームを表示します。LCDの下段にAW1/2、AL1～4、AP、ASのコントローラの機能、または、ティンバーA/Bのプログラム、ティンバー1～8のバンクおよび、プログラム・ナンバーを表示します。この時、【CURSOR】キーを押すと、表示が順次切り替わります。

なお、パフォーマンスに関する設定はPERFORMANCE EDIT モードおよび、GLOBAL モードで行います。

GLOBAL モード

本機全体に関する設定を行います。
変更した設定はエディットした時点で記憶されます。
音色などは、このモードに入る前のモードの状態で発音します。

1. CHANNEL
（グローバル MIDI チャンネルの設定 / ティンバーのチャンネル変更）

グローバル MIDI チャンネル

PROGRAM モードで演奏情報を送受信するときや、機能を内部コントロール用にアサインしたアサイナブル・コントローラを操作したときの送信、またシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するときに使われる MIDI チャンネルを設定します。

グローバル MIDI チャンネルの設定範囲は 1 ～ 16 ですが、グローバル MIDI チャンネルを使った送信に、はリア・パネルの MIDI OUT A のみを使用します。

設定範囲　1 ～ 16
出荷時設定　1

ティンバーのチャンネル変更

全パフォーマンスのティンバーのチャンネルをまとめて変更します。

変更元と、変更先を設定し、“OK?” に【+1/YES】キーで答えると、変更先のチャンネルがすでにどこかのティンバーで使用されている場合は “Already used OK?”、使用されてない場合は “Are you sure OK ? ” と表示されます。実行する / しないには、【+1/YES】/【–1/NO】キーで答えます。

設定範囲　変更元　A-1 ～ B-16
　　　　　変更先　A-1 ～ B-16

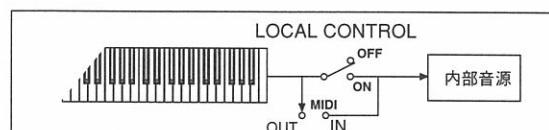
01 Timb Ch Change
A-01 → B-16 OK?

2. LOCAL（ローカル・コントロールの設定）

本機のキーボードで本機の音源部をコントロールするかどうかを設定します。OFFに設定すると本体キーボードが音源部から切り離されますが、キーボードによる演奏データは MIDI で送信されます。

これは、外部にシーケンサー等を接続するとき、シーケンサーからのエコーバック(本機から送信された演奏データがシーケンサーから本機に戻ってくること)によって二重に鳴ってしまうのを防ぐためです。通常はONにしておきます。

設定範囲　OFF, ON
出荷時設定　ON

ローカル・コントロールを “OFF” に設定した場合、ダンパー、および、本体用の機能を設定したアサイナブル・コントローラを操作しても、本機の音源部をコントロールすることはできません（MIDI の送信は行います）。

3. EX FILTER（エクスクルーシブ・フィルターの設定）

MIDI のエクスクルーシブ・データを受信するかしないかを設定します。DIS にすると、エクスクルーシブ・データを受信しません。ユニバーサル・エクスクルーシブ・データ（マスターボリューム、マスターバランス）については、ここの設定とは関係無く送受信します。

ただし、ページ 7【DATA DUMP】にいるときは、ここの設定にかかわらず送受信します。

エクスクルーシブ・データの受信時は、LCD 下段に “ now receiving....” と表示されます。

通常は DIS にしておきますが、コンピューターなど外部機器で本機をエディットするときは ENA に設定します。

設定範囲　DIS, ENA
出荷時設定　DIS

03 MIDI Exclusive
DIS

4. AFT.T FIL（アフタータッチ・フィルターの設定）

本機の鍵盤によるアフタータッチの情報を送信するかしないかを設定します。
DISに設定するとアフタータッチを送信しません。
アフタータッチはわずかな鍵盤の押し込みでも生じる信号なので、外部シーケンサーに録音する際、アフタータッチを必要としない場合は、これをDISに設定します（外部シーケンサーのメモリーの節約にもなります）。

設定範囲　DIS, ENA
出荷時設定　ENA

```
04 MIDI After Touch
   ENA
```

5. DAMP. P POL（ダンパー・ペダルの極性の設定）

リア・パネルのダンパー端子に接続するダンパー（サステイン）・ペダルに極性を合わせます。
当社のダンパー・ペダルDS-1H（別売品）を使用するときは"－"に設定します。
フットペダルを踏んでも音が伸びない場合は、極性を逆に設定してみてください。
ペダルを接続しないときは、"－"に設定することをお薦めします。

設定範囲　－, ＋
出荷時設定　－

```
05 Damper Pedal Pol
   -
```

6. ASGN. SW. POL（アサイナブル・ペダル・スイッチの極性の設定）

リア・パネルのアサイナブル・ペダル・スイッチ端子に接続するペダル・スイッチ等に極性を合わせます。
当社のペダルスイッチPS-1（別売品）を使用するときは"－"に設定します。
ペダルを接続しないときは、"－"に設定することをお薦めします。

設定範囲　－, ＋
出荷時設定　－

```
06 Assign SW Pol
   -
```

7. DATA DUMP（MIDIデータ・ダンプの実行）

本機のエクスクルーシブ・データ（プログラムやパフォーマンスの設定）をMIDI OUT Aに接続した外部のMIDIデータ・ファイラーやコンピュータへ送信します。

データの送信

1）MIDIダンプ・データを受信可能な外部MIDI機器（もう1台のSGproXや、エディターを起動させているパソコン等）のMIDI INと本機のMIDI OUT Aを接続してください。
2）外部MIDI機器と本機のグローバルMIDIチャンネルを合わせて下さい。ただし、データ・ファイラーへ送信するときは通常、MIDIチャンネルを合わせる必要はありません。
3）ダンプしたいデータを選択してから、"OK?"に移動し【+1/YES】キーを押してダンプを実行します。ダンプが終了すると、"Completed"と表示されます。

ダンプタイプ	送信データ内容	サイズ	送信時間
ALL PROG	A1～D16の全プログラムの設定	3665バイト	約2秒
ALL PERF	A1～D16の全パフォーマンスの設定	17854バイト	約6秒
GLOBAL	グローバルデータの一部	118バイト	約0.1秒
ALL	ALL PROG、ALL PERF、GLOBAL	21637バイト	約9秒

データ・ダンプの実行中は、本体のキー、鍵盤、コントローラに触れないでください。

このページにいるときは、3. EX FILTERの設定が"DIS"でも、システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

選択範囲　ALL PROG, ALL PERF, GLOBAL, ALL

```
07 MIDI Data Dump
   ALL PROG     OK?
```

※"ALL"の時は"GLOBAL"、"ALL PERF"、"ALL PROG"の順でメッセージを送信します。
※ダンプデータの詳細は《SGproX MIDI IMPLEMENTATION》に記載しています。
MIDI IMPLEMENTATIONの配布についてはコルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

8. MIDI RESET（MIDIのリセット用メッセージの送信）

本機の MIDI OUT A、B に接続されている外部機器に、MIDI の設定をリセットさせるメッセージを送信します。
【+1/YES】キーを押すと、確認のため “Are You Sure OK?” と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、以下の MIDI メッセージを送信し、“Completed” と表示されます。

```
08 MIDI Reset
            OK?
```

メッセージの内訳
- 全チャンネルの All Notes Off
- 〃　全音域の Note Off
- 〃　Hold(Damper) Off
- 〃　Sostenuto Off
- 〃　Reset All Controllers

9. CONTROLLER（コントローラの設定）

PROGRAM モード時の、アサイナブル・コントローラの機能の設定をします（ここでの設定をすべてのプログラムで共有します）。

アサイナブル・ホイール / キー	【AW1】【AW2】
アサイナブル・スライダー / キー	【AL1】【AL2】【AL3】【AL4】
アサイナブル・ペダル	(AP)
アサイナブル・スイッチ	(AS)

```
09 Prog Control Sel▶
   A.WHEEL1
```

以上 8 つのコントローラに個別に機能を設定します。
コントローラの種類により選べる機能、設定に制限があります。『コントローラ /MIDI』をご覧ください（☞P.55）。

PERFORMANCE モードから GLOBAL モードへ入ったときは、パフォーマンスのままで動作や発音をします。コントローラの動作を確認しながら、設定を行いたいときは、PROGRAM モードから GLOBAL モードへ入ってください。

10. VEL. CURVE（ベロシティ・カーブの設定）

PROGRAM モード時の、本機の鍵盤を弾く強さの変化に対する音量や、音色の変化の具合を設定します。
ここでの設定は、本体音源の鳴り方や、MIDI の Note On の送信に影響を与えますが、MIDI の受信には影響しません。
ベロシティ・カーブは最弱打鍵時（p）と最強打鍵時（f）のベロシティ値と、それらを結ぶ線の形（Fig）の設定で決まります。（f）の設定を 150 にすると、それほど強く弾かなくても、Velocity=127（MIDI での最強打鍵）で発音や送信が行われます。

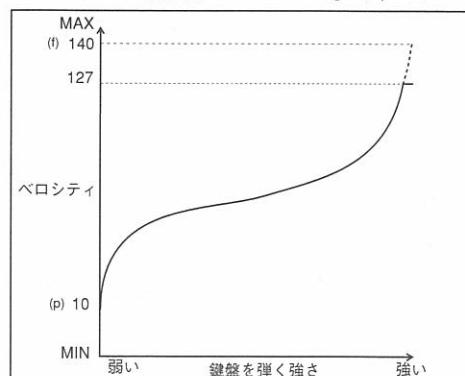
VEL. FIGURE

```
10 Prog Vel Curve  ▶
   Fig:2
```

```
10 Prog Vel Curve  ◀
   p:001    f:140
```

1: 中打鍵時は大きな効果はかからない
2: 標準的なカーブ
3: 中打鍵時でも大きな効果がかかる
4: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる

設定範囲　1 ～ 4
出荷時設定　2

VEL. CURVEの設定例　Fig=4, p=10, f=140

VELOCITY(p)、VELOCITY(f)

設定範囲　(p)1 ～ 127, (f)1 ～ 150
出荷時設定　(p)001, (f)140

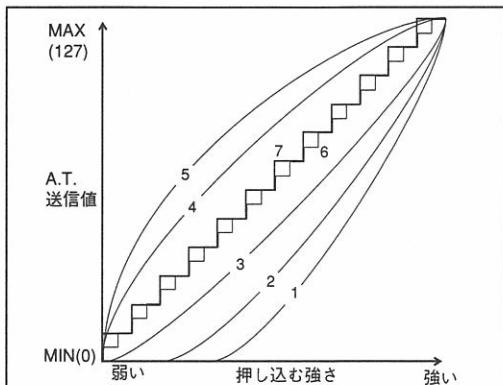
11. A. T CURVE（アフタータッチ・カーブの設定）

PROGRAMモード時の、本機の鍵盤を弾いて押し込んだときにかかるアフタータッチの送信値の変化のしかたを、8種類のカーブの中から選びます。

1: 強く押さえないと大きな値を送信しない
2: 1と3の中間のカーブ
3: 標準的なカーブ
4: 3と5の中間のカーブ
5: あまり強く押さえなくても大きな値を送信する
6: 粗めのカーブ(24段階)
7: より粗めのカーブ(12段階)
8: ランダム

```
11 Prog A.T Curve
   3
```

6、7のカーブは、それぞれ24、12段階で変化するので、粗いですが、シーケンサーのメモリーの消費をおさえられます。
8のカーブはランダムです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則なゆらぎを与えたいときに使います。

設定範囲	1～8
出荷時設定	3

12. PROG PROTECT（プログラム・メモリー・プロテクトの設定）

プログラム・メモリーへの書き込みに対してプロテクトをかけることができます。
“ON”に設定すると、プログラム・バンクA、B、C、Dのすべてのプログラム・メモリーへの書き込みが禁止されます。

```
12 Prog Mem Protect
   ON
```

設定範囲	OFF, ON
出荷時設定	ON

13. PERF PROTECT（パフォーマンス・メモリー・プロテクトの設定）

パフォーマンス・メモリーへの書き込みに対してプロテクトをかけることができます。
“ON”に設定すると、パフォーマンス・バンクA、B、C、Dのすべてのパフォーマンス・メモリーへの書き込みが禁止されます。

```
13 Perf Mem Protect
   ON
```

設定範囲	OFF, ON
出荷時設定	ON

14. PAGE MEM（ページ・メモリー/パワーオン・モードの設定/プリロード）

ページ・メモリー

“ON”に設定すると、モードを替えたとき、以前そのモードで最後に選ばれていたページ（パラメータ）が選ばれます。
“OFF”に設定すると、モードを替えたとき、毎回そのモードの先頭のページが選ばれます。

設定範囲	OFF, ON
出荷時設定	OFF

```
14 Page Memory      ▶
   OFF
```

パワーオン・モード

“RESET”に設定すると、電源オン時、PROGRAMモードの、A01のプログラムで立ち上がります。
“MEMORIZE”に設定すると、電源オン時、オフにする直前の状態（モード、プログラム・ナンバー、パフォーマンス・ナンバー等）で立ち上がります。

```
14 Power On Mode    ▶
   RESET
```

設定範囲	RESET, MEMORIZE
出荷時設定	RESET

プリロード

各モードに、プリロード・データ（出荷時設定）をロードします。
ALL PROGは、A01～D16のプログラムの設定、ALL PERFは、A01～D16のパフォーマンスの設定、GLOBALはパラメータ1～6、9～15の設定、ALLはグローバル、プログラム、パフォーマンスの設定を出荷時の設定に戻します。
なお、ALL PROG, ALL PERF, ALLのロードを行うときは、ロード前に対象のメモリー・プロテクトを“OFF”にしてください。(☞P.30)

```
14 Preload          ◀
   ALL PROG      OK?
```

ロード項目を選択してから、“OK?”に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため“Are You Sure OK?”と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示されプリロードが終了します。

選択範囲　　ALL PROG, ALL PERF, GLOBAL, ALL

15. SYS NAME（システム・ネームの設定）

電源オン時に表示されるシステムのネームの変更を行います。10文字まで表示させることができます。
【CURSOR】キーで文字間を移動して、その位置の文字を【VALUE】キーや【VALUE】スライダーで変えます。また、文字の変更は各役割を与えられたアサイナブル・スライダーや、キーでも行えます。

AL1スライダー：英字（大文字）選択用　(26種類)
AL2スライダー：英字（小文字）選択用　(26種類)
AL3スライダー：数字選択用　(10種類)
AL4スライダー：記号選択用　(34種類)
AL1キー：カーソル位置の英小文字を大文字にする
AL2キー：カーソル位置の英大文字を小文字にする
AL3キー：カーソル位置の文字を削除
AL4キー：直前に削除した文字をカーソル位置に挿入

```
15 System Name
   KORG Inc.
```

設定できる文字

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
 !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[¥]
^_`{|}→←
```

16. CALIB（各コントローラのキャリブレーション）

コントロール・ホイール、鍵盤のアフタータッチ、ダンパーペダル、アサイナブル・ペダルの動作範囲を調整します。これらの感度が使用しにくいと思われる場合に、この操作を行って最適に動作するように調整します。

コントロール・ホイールの調整

コントロール・ホイール1

1) コントロール・ホイール1が、止まるところまで上へ回しきります。次に同様に下へ回しきります。このとき、ホイールの操作に合わせて＊印が表示されます。
2) 手を離してホイール1がセンターに戻ってから、“OK?”の表示に対して、【+1/YES】キーを押すと、確認のため“Are You Sure OK?”と表示されます。
【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示され調整が終了します。

```
16 Wheel 1  Calib ▶
   L←      →H  OK?

16 Wheel 1  Calib ▶
   L←*******→H OK?

16 Wheel 1  Calib ▶
   Are You Sure OK?

16 Wheel 1  Calib ▶
     Completed
```

コントロール・ホイール2

1) コントロール・ホイール2が、止まるところまで上へ回しきります。次に同様に下へ回しきります。このとき、ホイールの操作に合わせて＊印が表示されます。
2) “OK?”の表示に対して、【+1/YES】キーを押すと、確認 のため“Are You Sure OK?”と表示されます。
【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示され調整が終了します。

コントロール・ホイールは必ず止まるまで回してください。“Invalid Data”が表示されたときは調整に失敗しています。もう一度調整してください。何回やっても“Invalid Data”が表示されるときは故障の可能性がありますので、コルグ営業技術課またはお買い上げ店にお問い合わせください。

アフタータッチの調整

1) 鍵盤を通常使う範囲でできるだけ強く押し込みます（複数の鍵盤を同時に押してもかまいません）。
押し込む強さに合わせて＊印が表示されます。
2) 鍵盤から手を離して、“OK?”の表示に対して、【+1/YES】キーを押すと確認のため“Are You Sure OK?” と表示されます。
【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示され調整が終了します。

ダンパー・ペダルの調整

この調整はハーフダンプに対応したダンパー・ペダル（DS-1H推奨）を使用するときに行います。
ダンパー・スイッチを使用するときは調整の必要はありません。

1) 使用するダンパー・ペダルをダンパー端子に接続します。
2) ペダルをいっぱいに踏み込んでください。そのあとペダルを完全に戻してください。
ペダルの操作に合わせて＊印が表示されます。
3) “OK?”の表示に対して、【+1/YES】キーを押すと、確認のため“Are You Sure OK?”と表示されます。
【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示され調整が終了します。

ハーフダンプ・ペダルは動作が微妙なため、DS-1H（別売）をご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

アサイナブル・ペダルの調整

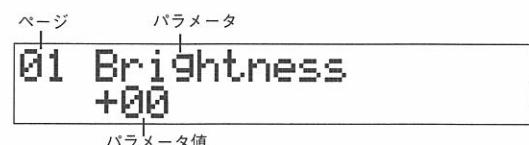
1) 使用するアサイナブル・ペダル（XVP-10等）をアサイナブル・ペダル端子に接続します。
2) ペダルをいっぱいに踏み込んでください。そのあとペダルを完全に戻してください。
ペダルの操作に合わせて＊印が表示されます。
3) “OK?”の表示に対して、【+1/YES】キーを押すと、確認のため“Are You Sure OK?”と表示されます。
【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示され調整が終了します。

ペダルの押し込み方がたりないと“Invalid Data”が表示されます。もう一度調整してください。何回やっても“Invalid Data”が表示されるときは故障の可能性がありますので、コルグ営業技術課またはお買い上げ店にお問い合わせください。

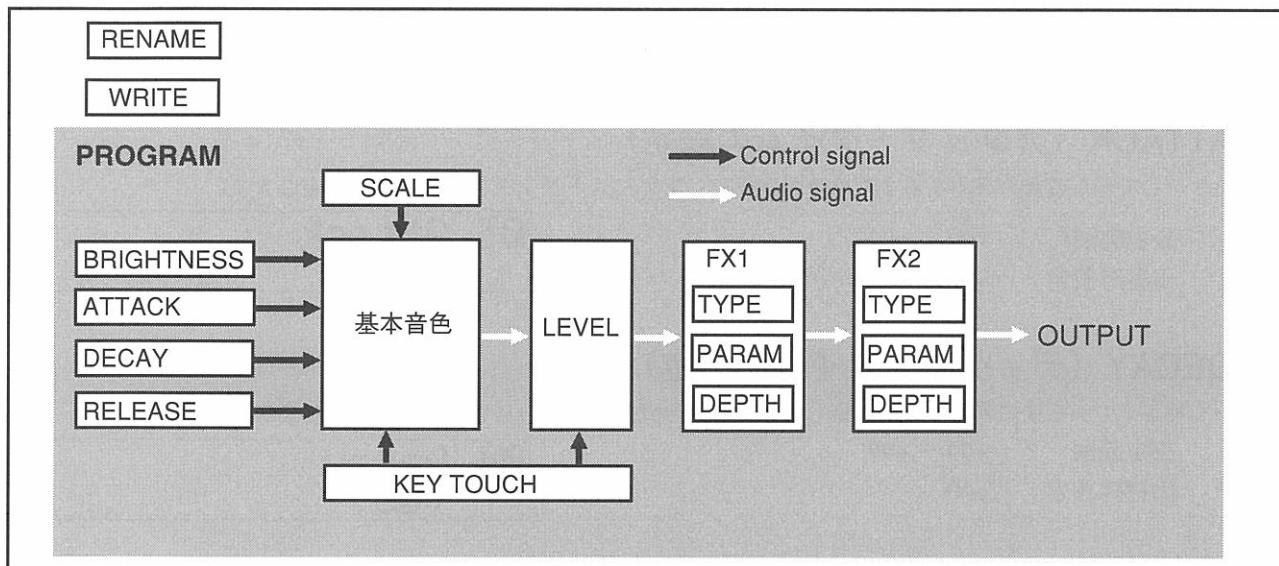
PROGRAM EDIT モード

プログラムの音色の修正や、キータッチやスケールの設定、プログラム・ネームの変更などができます。

PROGRAM EDIT モードへの入り方

1) エディットしたいプログラムをPROGRAMモードであらかじめ選んでおきます。
2) 【PROG EDIT】キーを押します。
LCD画面内容は、右記のようになります。

プログラムのエディットについての注意

エディットを終えたプログラムは、PROGRAMモードで別のプログラムに移るか、電源をオフするまで設定が保持されます。
エディットしたプログラムを保存しておきたいときは、プログラムをライトしてください(☞P.37)。

PROGRAM EDIT概略図

1. BRIGHTNESS（ブライトネスの設定）

音色の明るさを設定します。値を－にすると、高周波領域がカットされて、音色が柔らかく暗い感じなります。
＋にすると、音色が、硬く明るい感じになります。
0でもとの音色に戻ります。

```
01 Brightness
   +00
```

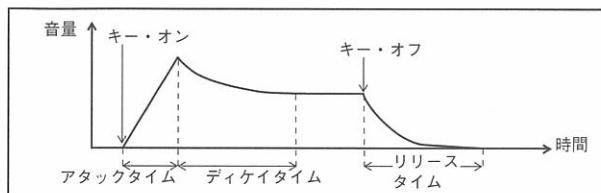
設定範囲　　－99 ～ +99
出荷時設定　+00

2. LEVEL（レベルの設定）

音量の設定を行います。＋で大きくなり、－で小さくなります。0でもとの音量に戻ります。

```
02 Level
   +00
```

設定範囲　　－99 ～ +99
出荷時設定　+00

音色によっては、レベルを大きな値に設定すると、和音の演奏時に音が歪む場合があります。このような場合は、レベルを下げてください。

3～5はエンベロープ・タイムの設定です。
－で短く、＋で長くなり0でもとのタイムになります。

3. ATTACK（アタック・タイムの設定）

キーオンしてから音が大きくなるまでの時間を設定します。ストリングス音色などで設定します。

```
03 Attack
   +00
```

設定範囲　　－99 ～ +99
出荷時設定　+00

4. DECAY（ディケイ・タイムの設定）

キーを押さえている間に音量などが減衰していく時間を設定します。ピアノなどで設定します。

```
04 Decay
   +00
```

設定範囲　　－99 ～ +99
出荷時設定　+00

5. RELEASE（リリース・タイムの設定）

リリース

キーを離した後、音量などが減衰していく時間を設定します。

```
05 Release      ▶
   +00
```

設定範囲　　－99 ～ +99
出荷時設定　+00

ダンパー・モード

通常は、ピアノやエレピでは“PIANO”にそれ以外の音色では“NORMAL”に設定します。

PIANO　通常の動作（ダンパー・ペダルを踏んでる間は減衰の仕方がゆっくり）に加え、リリース（離鍵して音が減衰している最中）時にダンパー・ペダルを踏むと、減衰の仕方がゆっくりとなります（リダンプ）。
ハーフ・ダンプに対応したペダル（DS-1H 推奨）を使うと、その減衰時間を踏み具合で調整できます。

NORMAL　通常の動作（ダンパー・ペダルを踏んでる間は減衰の仕方がゆっくり）でリダンプは行いません。

ハイ・ノート・ダンプ

PIANO　A6以上の高音部ではダンパー・ペダルの操作とは関係なく、常にダンパーを踏んだのと同じ動作をします。

NORMAL　A6以上の高音部も通常の動作（ダンパー・ペダルを踏んでる間は減衰の仕方がゆっくり）です。

```
05 Damp Mode       ◀
   NORMAL Hi:NORMAL
```

ダンパー・モードの設定　ハイ・ノート・ダンプの設定

6. KEY TOUCH（キータッチの設定）

鍵盤タッチの強弱による音量や、音色の変化のしかたを設定します。＋に設定すると、鍵盤を弾いたときの強弱に対する音量や音色の変化が大きくなります。−に設定すると、鍵盤を弾いたときの強弱に関係なく、一定の音量、音色になっていきます。

```
06 Key Touch
   +00
```

設定範囲　−99 〜 +99
出荷時設定　+00

7. FX1 DEPTH（FX1 のエフェクト・バランスの設定）

原音とエフェクト1のかかっている音とのバランスを設定します。FX でエフェクトのみになります。
ただし、FX1 に何も選ばれてないときは、表示に "NO EFFECT" と表示されます。

```
07 Effect1 Depth
          80:20
```

設定範囲　DRY, 99:01 〜 01:99, FX

FX1 のエフェクトタイプに Hyper Enhancer を選んでいるときは、"DRY" か "FX" しか設定できません。

8. FX2 DEPTH（FX2 のエフェクト・バランスの設定）

原音とエフェクト2のかかっている音とのバランスを設定します。FX でエフェクトのみになります。
ただし、FX2に何も選ばれてないときは、表示に "NO EFFECT" と表示されます。

```
08 Effect2 Depth
      No Effect
```

※FX2にNo Effectを選んだ場合の表示

設定範囲　DRY, 99:01 〜 01:99, FX

9. FX1 TYPE（FX1 のエフェクトタイプの設定）

FX1 のエフェクトタイプを設定します。
タイプは Reverb, Early Reflection, Stereo Delay, Stereo Chorus, Stereo Flanger, Overdrive, Stereo Phaser, Rotary Speaker, Auto Pan, Wah, Flanger-Delay, Hyper Enhancer の 12 種類です（『エフェクト』参照 ☞P.50）。

```
09 FX1 TYPE
03:Stereo Delay
```

10. FX1 PARAM（FX1 のエフェクトパラメータの設定）

FX1 TYPE で選んだエフェクトのパラメータを設定します。パラメータの種類や設定できる範囲はエフェクトタイプによって異なります（『エフェクト』参照 ☞P.50）。

```
10 Stereo Delay     ▶
D.Time L480 R290
```

ただし、FX1 に "NO EFFECT" を選んでいるときは、パラメータは表示されません。

11. FX2 TYPE（FX2 のエフェクトタイプの設定）

FX2 のエフェクトタイプを設定します。タイプは FX1 で選べる種類から Hyper Enhancer を除いた 11 種類です（『エフェクト』参照 ☞P.50）。

```
11 FX2 TYPE
00:No Effect
```

※FX2にNo Effectを選んだ場合の表示

12. FX2 PARAM（FX2 のエフェクトパラメータの設定）

FX2 TYPE で選んだエフェクトのパラメータを設定します。パラメータの種類や設定できる範囲はエフェクトタイプによって異なります（『エフェクト』参照 ☞P.50）。

```
12 No Effect
```

※FX2にNo Effectを選んだ場合の表示

ただし、FX2 に "NO EFFECT" を選んでいるときは、パラメータは表示されません。

13. SCALE/BEND（スケール・タイプ/ピッチベンド・レンジの設定）

スケール

スケール・タイプ（音律）とスケール・キー（選んだ音階の主調和音）を設定します。
7種類の調律を選ぶことができます。スケール・キーの設定範囲はC～Bです。

EQUAL TEMP（平均律）
鍵盤楽器に最も幅広く用いられている通常の音階です。転調が容易に行えます。

PURE MAJOR（純正律長音階）
長音階の和音（3度、5度など）が完全に調和する音階です。ただし、他の調では調和しないので、スケール・キー設定で主調音を選んでください。

PURE MINOR（純正律短音階）
短音階の和音（3度、5度など）が完全に調和する音階です。スケール・キー設定で主調音を選んでください。

PYTHAGOREAN（ピュタゴラス音階）
メロディの演奏に効果的な古代ギリシャ時代の音階です。
スケール・キー設定で主調音を選んでください。

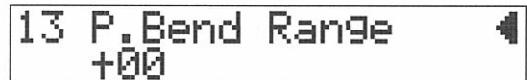
WERKMEISTER（ヴェルクマイスターIII）
後期バロック時代に使用された平均律的な音階です。スケール・キー設定で主調音を選んでください。

KIRNBERGER（キルンベルガーIII）
主にハープシコードの調律に用いられている18世紀に考案された音階です。
スケール・キー設定で主調音を選んでください。

STRETCH（ストレッチ）
ピアノで使用されるスケールで、より自然な響きを得るために、平均律のピッチに対して低音域は低く、高音域は高いピッチに調整された音階です。スケール・キーの設定はありません。

ピッチベンド・レンジ

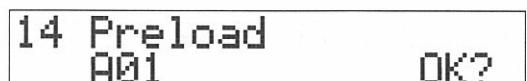
ピッチベンドを行う範囲を設定します。アサイナブル・ホイール【AW1】の機能は出荷時[Pitch Bend]になっているので、ベースやストリングス等の演奏中に、このホイールを操作すると、そのピッチ（音程）が変化します。ここではその変化の範囲を半音単位、±1オクターブ内で設定します。

設定範囲　　–12～+12

 プログラムまたは、キーの位置によってはピッチが+1オクターブまで上がりきらないものがあります。

14. PRELOAD（プリロード・データのロード）

使用中のプログラムにプリロード・データ（出荷時の設定）をロードします。
これによって、パラメータ1～13、15の設定はそれぞれプログラムの出荷時の値に戻ります。

プログラム・ナンバーを選択してから、"OK?"に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため"Are You Sure OK?"と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、"Completed"と表示されプリロードが終了します。

選択範囲　　A01～D16

この画面に入ったときは、ロード元として、現在発音している音色のもとになったプログラムのナンバーが表示されます。
たとえば、A01のプログラムをエディットしてA05へライトした後、A05を選んでこの画面に入ると、自動的にロード元としてA01が表示されます。そのままロードを行えば、A01の音の出荷時の音に戻りますが、別のナンバーを選べば、選んだナンバーの出荷時の音に戻ります。

 ライトを行わないとロードした出荷時の設定は消えてしまいます。

15. RENAME（プログラム・ネームの設定）

プログラム・ネームの変更を行います。10文字まで表示させることができます。
【CURSOR】キーで文字間を移動して、その位置の文字を【VALUE】キーや【VALUE】スライダーで変えます。また、文字の変更は各役割を与えられたアサイナブル・スライダーや、キーでも行えます。

AL1スライダー：英字（大文字）選択用　（26種類）
AL2スライダー：英字（小文字）選択用　（26種類）
AL3スライダー：数字選択用　（10種類）
AL4スライダー：記号選択用　（34種類）
AL1キー：カーソル位置の英小文字を大文字にする
AL2キー：カーソル位置の英大文字を小文字にする
AL3キー：カーソル位置の文字を削除
AL4キー：直前に削除した文字をカーソル位置に挿入

```
15 Rename
   Concert
```

設定できる文字

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
 !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[¥]
^_`{|}→←
```

16. WRITE（プログラムのライト）

エディットを行ったプログラムのパラメータ1～13、15の設定を、指定したプログラム・ナンバーにライト（内部メモリーへの記憶）します。

```
16 Prog Write
   Write→A02     OK?
```

プログラム・ナンバーを選択してから、“OK?”に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため“Are You Sure OK?”と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、“Completed”と表示されライトが終了します。

選択範囲　　A01 ～ D16

なお、ライトを行う前に、GLOBALモードのページ12【PROG PROTECT】を“OFF”にしてください（☞P.30）。

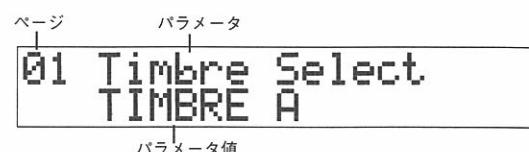
ライト先は自由に選べますが、パネルにかかれている音色名とかけ離れないように、できるだけ同系統のプログラムナンバーにライトすることをおすすめします。

ライトをするとライト先にあったプログラムの設定は消えてしまいます。

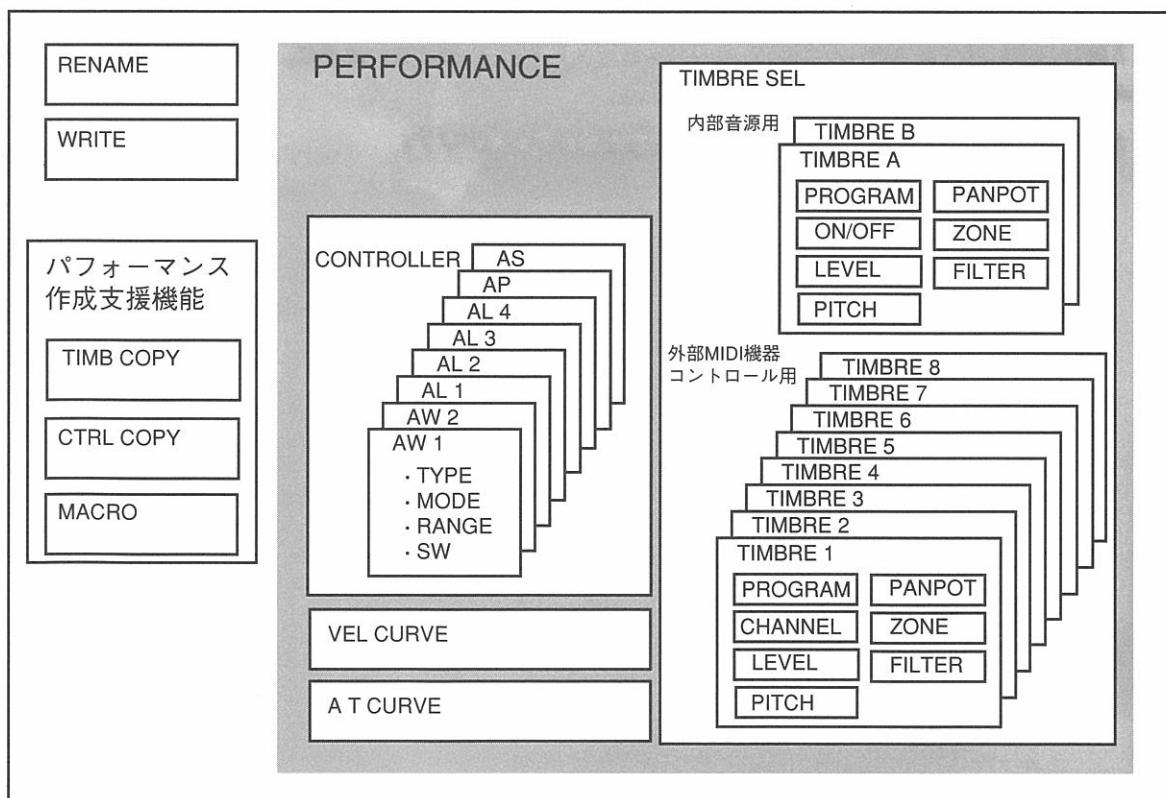
PERFORMANCE EDIT モード

パフォーマンスのティンバーの設定（プログラム・ナンバーやレベルなど）の変更や、コントローラの設定変更、パフォーマンス・ネームの変更などができます。図では、各ティンバーで使用できるパラメータの種類と、パフォーマンスの構成を表しています。

PERFORMANCE EDIT モードへの入りかた

1) エディットしたいパフォーマンスをPERFORMANCEモードであらかじめ選んでおきます。
2) 【PERF EDIT】キーを押します。
   LCD画面は、右記の表示になります。

パフォーマンスのエディットについての注意

エディットを終えたパフォーマンスは、PERFORMANCEモードで別のパフォーマンスに移るか、電源をオフするまで設定が保持されます。
エディットしたパフォーマンスを保存しておきたいときは、パフォーマンスをライトしてください(☞P.46)。
パフォーマンスでは各ティンバーのプログラムをプログラムそのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。パフォーマンスで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラムと入れ替えた場合、パフォーマンスの音色も変化します。

PERFORMANCE EDIT概略図

1. TIMBRE SEL（ティンバーの選択）

エディットの対象となるティンバーを【VALUE】キーや【VALUE】スライダーを使って選びます。
ここでティンバーA、Bを選んだ場合と、ティンバー1～8を選んだ場合はエディットできるパラメータが異なります。

```
01 Timbre Select
   TIMBRE A
```

選択範囲　　TIMBRE A/B, 1 ～ 8

TIMBRE A/B を選んだ場合

2. PROGRAM（プログラムの選択）

```
02 TA Program
   A01:Concert
```

内部音源のプログラムを選びます。
このときに、【BANK】キーは使えません。

選択範囲　A1 ～ D16

3. SW/CHANNEL（音源の発音の設定）

```
03 TA Timb On/Off
   On
```

音源が発音する(ON)、しない(OFF)の設定をします。

設定範囲　OFF, ON

4. LEVEL （レベルの設定）

```
04 TA Level
   127
```

出力レベルを設定します。

設定範囲　0 ～ 127

TIMBRE 1～8 を選んだ場合

2. PROGRAM（プログラムナンバーの選択）

```
02 T1 Program
 BNK=000,000 PRG=000
```

パフォーマンスを切り替えたときに、送信するBank Select(MSB, LSB)とProgram Changeの各ナンバーを設定します。外部MIDI機器の動作については、その取扱説明書を参照してください。

選択範囲	BANK(MSB:上位)	00 ～ 127, ---
	BANK(LSB:下位)	00 ～ 127, ---
	PROGRAM	00 ～ 127, ---

“PRG” が “---” のときは、BANKも含めこれらのすべてを送信しません。

例1　Program Changeのみ送信したい（Bank Selectは送信しない）ときは “BNK” をMSB、LSB共に “---” に設定します。

例2　Program Changeを送信したくないときは、“PRG” を “---” に設定します（BNKを “---” 以外に設定していてもBank Selectを送信しません）。

3. SW/CHANNEL（MIDIチャンネルの設定）

```
03 T1 Channel
   A-01
```

ティンバーで使用するMIDIチャンネルを設定します。A-01 ～ A-16に設定したときは、リア・パネルのOUT Aから、B-01 ～ B-16に設定したときはOUT Bから送信されます。“OFF” のときは、Note On/Offを含む一切の送信をしません。

設定範囲　A-01 ～ B-16, OFF

4. LEVEL（MIDIボリュームの設定）

```
04 T1 Level
   127
```

パフォーマンスを切り替えたときに送信するボリューム（コントロールチェンジ# 07）を設定します。

設定範囲　0 ～ 127, ---

“---” のときは、送信しません。

TIMBRE A/B を選んだ場合

5. PITCH（ピッチの設定）

```
05 TA Pitch
  Trans=+00 Tune=+00
```

音源のピッチを半音単位（Trans)、セント単位（Tune)で設定します。

設定範囲 Trans −12 〜 +12（−1Oct. 〜 +1Oct.）
Tune −50 〜 +50（−50cent 〜 +50cent）

6. PANPOT（音の定位の設定）

```
06 TA Panpot
    PROGRAM
```

音の定位を設定します。ステレオのプログラムは、L〜Rのどれかに設定するとモノラルになってしまうので、“PROGRAM” に設定してください。

設定範囲 L, L1 〜 L63, CNT, R65 〜 R126, R
PROGRAM

“PROGRAM” を選ぶと、選ばれているプログラムでの定位設定で出力されます。

TIMBRE 1〜8 を選んだ場合

5. PITCH（ピッチの設定）

```
05 T1 Pitch
  Trans=+00 Tune=+00
```

ピッチ関連の送信メッセージを設定します。

Trans 設定範囲 −12 〜 +12（−1Oct. 〜 +1Oct.）

鍵盤を弾いたときに送信するノート・オン/オフのノート・ナンバーを、ここで設定した分だけずらします。

Tune 設定範囲 −50〜+50, ---（−50cent〜+50cent）

パフォーマンスを切り替えたときにRPN Fine Tuneを使って送信します。“---” のときは送信しません。

6. PANPOT（音の定位の設定）

```
06 T1 Panpot       ▶
   127
```

パフォーマンスを切り替えたとき、または鍵盤を弾くたびに送信されるパンポット（音の定位：コントロール・チェンジ# 10）を設定します。

設定範囲 0 〜 127, ---

通常は0で左、64でセンター、127で右になります。
音の定位を変えたくない（送信しない）ときは “---” に設定します。

```
06 T1 Random Pan   ◀
   000
```

パンポットの設定値を中心に、ここで設定した範囲で送信する値がランダムに変化します。

設定範囲 0 〜 127, ---

Random Panpotが “---” のときは、パフォーマンスを切り替えたときのみPanpotメッセージを送信します。
“---” 以外のときは、Note Onメッセージ送信時、その直前のタイミングでPanpotメッセージを送信します。
そのときの送信値は、
Panpot設定値＋ランダム値×Random Panpot設定値

例1 パンポットを送信したくないときは、Panpotを “---” に設定します。
（Random Panpoの設定は無視されます）

例2 パフォーマンスを切り替えたときに送信したいときは、Panpotをその値に、Random Panpotは “---” に設定します。

例3 鍵盤を弾くたびに送信したいときは、Panpotをその値に、Random Panpotを “---” 以外に設定します。
このときにRandom Panpotの値が大きくなるほど、送信するPanpotの値がランダムに散らばります。

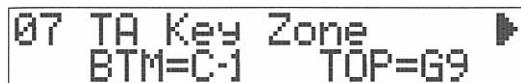
受信側の仕様や設定によっては、1音ずつ散らばらないことがあります。

TIMBRE A/B を選んだ場合

7. ZONE（発音範囲の設定）

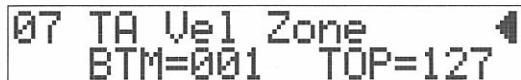
スプリットや、ベロシティ・ゾーン用に発音範囲を設定します。
設定範囲は【VALUE】キー（または、スライダー）で設定しますが、【PERF EDIT】キーを押しながら、鍵盤を押して設定することもできます。

スプリット・ゾーン

```
07 TA Key Zone  ▶
   BTM=C-1   TOP=G9
```

設定範囲	Key Zone Bottom	C–1 ～ G9
	Key Zone Top	C–1 ～ G9

Bottom と Top に挟まれた音域が発音します。

ベロシティ・ゾーン

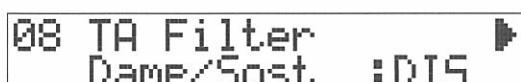
```
07 TA Vel Zone  ◀
   BTM=001   TOP=127
```

設定範囲	Vel Zone Bottom	1 ～ 127
	Vel Zone Top	1 ～ 127

Bottom と Top に挟まれたベロシティ（弾く強さ）域で発音します。

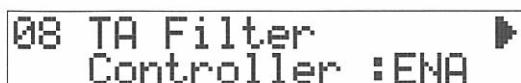
Bottom 値より小さい値を Top 値に設定できません。また、Top 値より大きい値を Bottom 値に設定できません。

8. FILTER（各種フィルターの設定）

ダンパー / ソステヌート

```
08 TA Filter    ▶
   Damp/Sost  :DIS
```

ダンパー / ソステヌート効果をかけない（DIS）/ かける（ENA）を設定します。

コントローラ

```
08 TA Filter    ▶
   Controller :ENA
```

コントローラによるピッチベンド、ビブラート、トレモロ等の効果をかけない（DIS）/ かける（ENA）を設定します。

Timbre B FX ルート

```
08 TA TimbA-+-FX1--◀
        TimbB-^
```

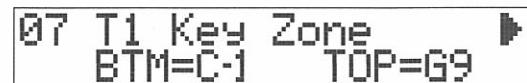
ティンバー B からの信号をエフェクト 1 に通す / 通さない（☞P.50）を設定します。

TIMBRE 1～8 を選んだ場合

7. ZONE（発音範囲の設定）

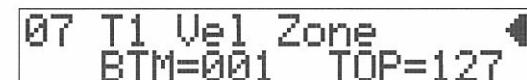
送信するノートメッセージの範囲を設定します。
設定範囲は【VALUE】キー（または、スライダー）で設定しますが、【PERF EDIT】キーを押しながら、鍵盤を押して設定することもできます。

スプリット・ゾーン

```
07 T1 Key Zone  ▶
   BTM=C-1   TOP=G9
```

設定範囲	Key Zone Bottom	C–1 ～ G9
	Key Zone Top	C–1 ～ G9

Bottom と Top に挟まれた音域のノートメッセージを送信します。

ベロシティ・ゾーン

```
07 T1 Vel Zone  ◀
   BTM=001   TOP=127
```

設定範囲	Vel Zone Bottom	1 ～ 127
	Vel Zone Top	1 ～ 127

Bottom と Top に挟まれたベロシティ（弾く強さ）のノートメッセージを送信します。

Bottom 値より小さい値を Top 値に設定できません。また、Top 値より大きい値を Bottom 値に設定できません。

8. FILTER（各種フィルターの設定）

```
08 T1 Trans Filter
   A.WHEEL1   : DIS
```

本体の各コントローラの操作情報を送信しない（DIS）/ する（ENA）を設定します。

A.WHEEL1	DIS, ENA
A.WHEEL2	DIS, ENA
A.SLIDER1	DIS, ENA
A.SLIDER2	DIS, ENA
A.SLIDER3	DIS, ENA
A.SLIDER4	DIS, ENA
A.PEDAL	DIS, ENA
A.PEDAL SW	DIS, ENA
DAMPER	DIS, ENA
AFT TOUCH	DIS, ENA

“ENA”に設定されているコントローラを操作すると、そのコントローラに割り当てられているメッセージが、そのティンバーの MIDI チャンネルで送信されます。
各コントローラについては『コントローラ /MIDI』をご覧ください（☞P.55）。

9〜11のパラメータは、パフォーマンス単位の設定です（全ティンバー共通）。

9. CONTROLLER（コントローラの設定）

PERFORMANCE モード時の、アサイナブル・コントローラの機能の設定をします。

アサイナブル・ホイール / キー	【AW1】【AW2】
アサイナブル・スライダー / キー	【AL1】【AL2】【AL3】【AL4】
アサイナブル・ペダル	(AP)
アサイナブル・スイッチ	(AS)

```
09 Control Select  ▶
   A.WHEEL1
```

以上８つのコントローラに個別に機能を設定します。
コントローラの種類により選べる機能、設定に制限があります。『コントローラ /MIDI』をご覧ください（☞P.55）。

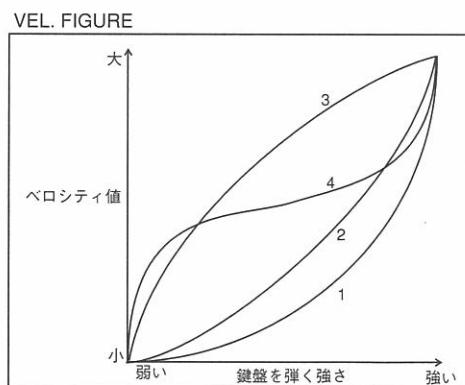
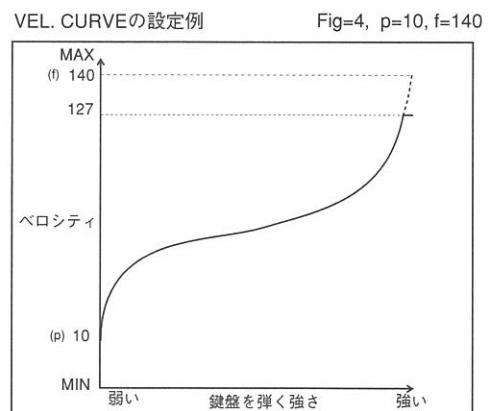
10. VEL CURVE（ベロシティ・カーブの設定）

本機の鍵盤を弾く強さの変化に対する音量や、音色の変化の具合を設定します。
ここでの設定は、本体音源の鳴り方や、MIDI の Note On の送信に影響を与えますが、MIDI の受信には影響しません。
ベロシティ・カーブは最弱打鍵時（p）と最強打鍵時（f）のベロシティ値と、それらを結ぶ線の形（Fig）の設定で決まります。(f) の設定を 150 にすると、それほど強く弾かなくても、Velocity=127（最強打鍵時の音）で発音や送信が行われます。

```
10 Velocity Curve  ▶
   Fig:2
```

VEL FIGURE

1: 中打鍵時は大きな効果はかからない
2: 標準的なカーブ
3: 中打鍵時でも大きな効果がかかる
4: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる
GLOBAL: GLOBAL の設定を使用する。

設定範囲　　1 〜 4, GLOBAL

VELOCITY(p), VELOCITY(f)

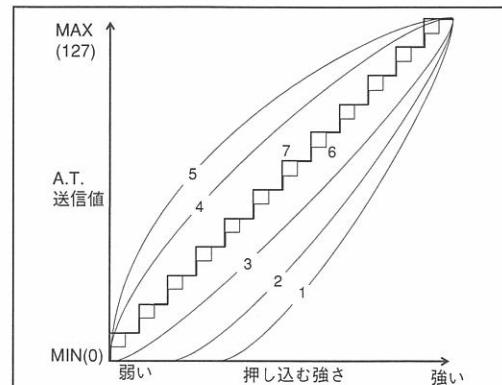
設定範囲　　(p)1 〜 127, (f)1 〜 150

11. A. T CURVE（アフタータッチカーブの設定）

本機の鍵盤を弾いて押し込んだときにかかるアフタータッチの送信値の変化のしかたを、8種類のカーブの中から選びます。

1: 強く押さえないと大きな効果がかからない
2: 1と3の中間のカーブ
3: 標準的なカーブ
4: 3と5の中間のカーブ
5: あまり強く押さえなくても効果がかかる
6: 粗めのカーブ(24段階)
7: より粗めのカーブ(12段階)
8: ランダム
GLOBAL: GLOBALの設定を使用する。

6、7のカーブは、それぞれ24、12段階で変化するので、粗いですが、シーケンサーのメモリーの消費をおさえられます。
8のカーブはランダムです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則なゆらぎを与えたいときに使います。

設定範囲　1 ～ 8, GLOBAL

12 ～ 14 はパフォーマンスを素早く作るための、支援機能です。

12. TIMB COPY（ティンバーの設定のコピー）

ティンバーの設定（ページ2 ～ 8）を他のティンバーにコピーします。

コピー元のパフォーマンス、ティンバー、コピー先のティンバーを選択してから、"OK?" に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため "Are You Sure OK?" と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、"Completed" と表示されコピーが終了します。

選択範囲	コピー元	パフォーマンス	A01 ～ D16
		ティンバー	TA,TB,T1 ～ T8
	コピー先	ティンバー	TA,TB,T1 ～ T8

コピー元のパフォーマンスを選ぶことはできますが、コピー先は、今エディットを行っているパフォーマンスになります。

ティンバーA, Bとティンバー1～8の間ではコピーはできません。
A→Bのとき、TimbreB FXは、FX1を通るようになります。
B→Aのとき、ティンバーBがFX1をパスしていても、Aにコピーされた方はFX1を通るようになります。

13. CTRL COPY（アサイナブル・スライダーの設定のコピー）

アサイナブル・スライダーの設定を他のアサイナブル・スライダーにコピーします。

コピー元のアサイナブル・スライダー、コピー先のアサイナブル・スライダーを選択してから、"OK?" に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため "Are You Sure OK?" と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、"Completed" と表示されコピーが終了します。

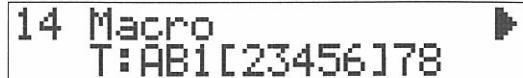
選択範囲	コピー元	AL1 ～ AL4
	コピー先	AL1 ～ AL4

14. MACRO（マクロ/プリロード）

マクロ

パフォーマンスを新しく作り直すときや、エディットするときに、代表的なパフォーマンスの設定を早く、簡単に行うためのパフォーマンス作成支援機能です。指定したティンバーにSGproXで用意されているマクロ設定（使用頻度の高いティンバーの組み合わせ）を行ないます。

14 Macro
T:AB1[23456]78

表示されている画面の“[”と“]”で挟まれたティンバー（表示が“AB1[23456]78”のときは2, 3, 4, 5, 6）が指定ティンバーになります。
“[”と“]”で挟まれていない指定外ティンバー（表示が“AB1[23456]78”のときはA, B, 1, 7, 8,）は、マクロ設定を実行した後、実行前のティンバー設定で使用する（UNTOUCH）か、ティンバーを使用しない（OFF）かを選択できます。
そのあとで、マクロ設定一覧表（☞P.45）を見て、指定ティンバーをどのようなタイプに設定するかを決めます。

マクロ設定の手順

1. 指定ティンバーを選びます。
   【CURSOR】キーを押して、“[”または“]”を点滅させ、【VALUE】キーを押して表示を移動させます。
   画面表示の“[”と“]”に挟まれたティンバー（表示が“AB1[23456]78”のときは2, 3, 4, 5, 6）が指定ティンバーになります。
2. 【CURSOR】キーを押して指定外ティンバー（表示が“AB1[23456]78”のときはA, B, 1, 7, 8）を点滅させ、【VALUE】キーを押してOFFにするか、UNTOUCHにするかを設定します。
   OFF　指定外ティンバーの表示を“.”にします。指定外ティンバーのページ3【SW/CHANNEL】の設定が“OFF”になります（表示が“...[23456]..”のときはA, B, 1, 7, 8がOFF）。
   UNTOUCH　指定外ティンバーの表示（数字および記号）をそのまま表示させます。マクロ設定を実行しても、指定外ティンバーは前の設定のままです（表示が“AB1[23456]78”のときはA, B, 1, 7, 8）。
3. 【CURSOR】キーを押して、画面を移動して【VALUE】キーで実行するマクロ設定タイプを選びます。
   LAYER：指定ティンバーのKey Zone/Vel Zoneを全音域/全打鍵域にします。
   SPLIT：Key Zoneを、指定ティンバーの数で等分（オクターブ単位）し、それぞれのティンバーに割り当てます。
   VEL SW：Vel Zoneを、指定ティンバーの数で等分し、それぞれのティンバーに割り当てます。
   GM_A：外部機器をGM用に初期化するための設定にします（一覧表参照P.45）。
   GM_B：外部機器をGM用に初期化するための設定にします（一覧表参照P.45）。
   RESET：ティンバーを初期化します（一覧表参照P.45）。
4. 【CURSOR】キーを押して“OK?”を点滅させます。
5. 【+1/YES】キーを押すと“Are You Sure OK?”と確認表示がでます。
6. 【+1/YES】キーを押すと“Completed”と表示され設定が完了します。

14 Macro
LAYER　OK?

ティンバー8とAはつながっていると想定するので、表示が“AB1]23456[78”のときの指定ティンバーは7, 8, A, B, 1となります。

SPLIT時の分割法

指定ティンバーの数によって分割位置が異なり、ティンバー・ナンバーの小さい順（1～8,A,B）に低音側が割り当てられます。
内部音源や外部MIDI機器が、その発音範囲外に設定されることもあります。その場合は、この設定をしたあと個別に値を変更してください。
参考（音程：Note No.）C–1:00, C1:24, C2:36, C3:48, C4:60, C5:72, C6:84, C7:96, G9:127

設定例　表示：“A].......[78”で、SPLITを行うと、全音域を3分割して、低音域（C–1～B1）にティンバー7、中音域（B2～B5）にティンバー8、高音域にティンバーA（C6～G9）が割り当てられます。
このとき、指定外ティンバーはOFFになり、発音も送信も行わない設定になります。

設定手順
1）【CURSOR】キーで“[”を選んで点滅させます。
2）【VALUE】キーで6と7の間に移動させます。
3）【CURSOR】キーで“]”を選んで点滅させます。
4）【VALUE】キーでAとBの間に移動させます。
5）【CURSOR】キーで“123456”を選んで点滅させます。
6）【VALUE】キーで“.......”表示にします。

1）～6）操作による表示結果

7）【CURSOR】キーでタイプを点滅させます。
8）【VALUE】キーで“SPLIT”表示にします。
9）【CURSOR】キーを押して“OK?”を点滅させます。
10）【+1/YES】キーを押すと“Are You Sure OK?”と確認表示がでます。
11）【+1/YES】キーを押すと“Completed”と表示され設定が完了します。

7）～9）操作による表示結果

```
14 Macro            ▶
   SPLIT          OK?
```

VEL SW時の分割法

指定ティンバーの数によって分割位置が変化し、ティンバー・ナンバーの小さい順（1～8,A,B）に弱音側が割り当てられます。

設定例　表示：“AB[123]45678”で、VEL SWをおこなったとき、全打鍵域を3分割して、弱打鍵域（Vel. 1～42）にティンバー1、中打鍵域（Vel. 43～84）にティンバー2、強打鍵域（Vel. 85～127）にティンバー3が割り当てられます。このとき、指定外ティンバーはUNTOUCHとなり設定は変わりません。

設定手順
1）【CURSOR】キーで“[”を選んでを点滅させます。
2）【VALUE】キーでBと1の間に移動させます。
3）【CURSOR】キーで“]”を選んでを点滅させます。
4）【VALUE】キーで3と4の間に移動させます。
5）【CURSOR】キーで“AB　45678”を選んで点滅していることをを確認します。
6）【CURSOR】キーでタイプを点滅させます。
7）【VALUE】キーで“VEL SW”表示にします。
8）【CURSOR】キーで“OK?”を点滅させます。
9）【+1/YES】キーを押すと“Are You Sure OK?”と確認表示がでます。
10）【+1/YES】キーを押すと“Completed”と表示され設定が完了します。

1）～5）操作による表示結果

```
14 Macro            ▶
   T:AB[123]45678
```

6）～8）操作による表示結果

```
14 Macro            ▶
   VEL SW         OK?
```

マクロ設定一覧表

(　)内はTimb A,B用　　－：実行する前の状態を保持　　Divide：領域を指定ティンバーの数で分割
Timb No.：各ティンバーのナンバーと同じ値にする（ティンバー1～8のみ）

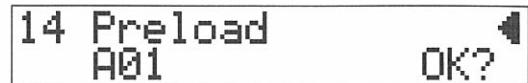
	LAYER	SPLIT	VEL SW	GM_A	GM_B	RESET
BANK(MSB)	(－)－	(－)－	(－)－	(A) 056	(A) 000	(A) 000
BANK(LSB)	(－)－	(－)－	(－)－	000	000	000
PROGRAM	(－)－	(－)－	(－)－	(1)000	(1)000	(1)000
SW/CHANNEL	(ON) －	(ON) －	(ON) －	(ON)Timb No.	(ON)Timb No.	(ON)Timb No.
LEVEL	(－)－	(－)－	(－)－	(100)100	(100)100	(127)127
TRANSPOSE	(－)－	(－)－	(－)－	(00)00	(00)00	(00)00
TUNE	(－)－	(－)－	(－)－	(00)00	(00)00	(00)00
PANPOT	(－)－	(－)－	(－)－	(CNT)64	(CNT)64	(CNT)64
RANDOM PAN	－	－	－	---	---	---
KEY BOTTOM	(C-1)C-1	(Divide)Divide	(C-1)C-1	(C-1)C-1	(C-1)C-1	(C-1)C-1
KEY TOP	(G9)G9	(Divide)Divide	(G9)G9	(G9)G9	(G9)G9	(G9)G9
VEL BOTTOM	(1)1	(1)1	(Divide)Divide	(1)1	(1)1	(1)1
VEL TOP	(127)127	(127)127	(Divide)Divide	(127)127	(127)127	(127)127
A.WHEEL1 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.WHEEL2 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.SLIDER1 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.SLIDER2 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.SLIDER3 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.SLIDER4 FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.PEDAL FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
A.PEDAL SW FIL	－	－	－	ENA	ENA	ENA
DAMPER FILT	(－)－	(－)－	(－)－	(ENA)ENA	(ENA)ENA	(ENA)ENA
AFT TOUCH FILT	－	－	－	ENA	ENA	ENA
CONTROLLER FILT	(－)	(－)	(－)	(ENA)	(ENA)	(ENA)
FX1 ROUTING	(－)	(－)	(－)	(USE)	(USE)	(USE)

プリロード

使用中のパフォーマンスにプリロード・データ（出荷時の設定）をロードします。
これによって、パラメータ 2 ～ 11、15 の設定はそれぞれパフォーマンスの出荷時の値に戻ります。
パフォーマンス・ナンバーを選択してから、“OK?” に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため “Are You Sure OK?” と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、“Completed” と表示されロードが終了します。

選択範囲　　A01 ～ D16

この画面に入ったときは、ロード元として、現在使用しているパフォーマンスのもとになったパフォーマンスのナンバーが表示されます。
たとえば、A01のパフォーマンスをエディットしてA05へライトした後、A05を選んでこの画面に入ると、自動的にロード元として A01 が表示されます。そのままロードを行えば、A01 の出荷時のパフォーマンスに戻りますが、別のナンバーを選べば、選んだナンバーの出荷時のパフォーマンスに戻ります。

ライトを行わないとロードした出荷時の設定は消えてしまいます。

15. RENAME（パフォーマンス・ネームの設定）

パフォーマンス・ネームの変更を行います。10 文字まで表示させることができます。
【CURSOR】キーで文字間を移動して、その位置の文字を【VALUE】キーや【VALUE】スライダーで変えます。また、文字の変更は各役割を与えられたアサイナブル・スライダーや、キーでも行えます。

15 Rename
HyperPiano

AL1 スライダー：英字（大文字）選択用　（26 種類）
AL2 スライダー：英字（小文字）選択用　（26 種類）
AL3 スライダー：数字選択用　（10 種類）
AL4 スライダー：記号選択用　（34 種類）
AL1 キー：カーソル位置の英小文字を大文字にする
AL2 キー：カーソル位置の英大文字を小文字にする
AL3 キー：カーソル位置の文字を削除
AL4 キー：直前に削除した文字をカーソル位置に挿入

設定できる文字

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
 !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[¥]
^_`{|}→←
```

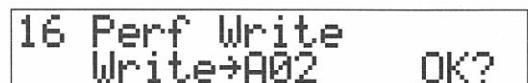
16. WRITE（パフォーマンスのライト）

エディット等を行ったパフォーマンスのパラメータ 2 ～ 11、15 の設定を指定したパフォーマンス・ナンバーにライト（内部メモリーへの記憶）します。
パフォーマンス・ナンバーを選択してから、“OK?” に移動し【+1/YES】キーを押すと、確認のため “Are You Sure OK?” と表示されます。【+1/YES】キーを押すと、“Completed” と表示されライトが終了します。

16 Perf Write
Write→A02 OK?

選択範囲　　A01 ～ D16

なお、ライトを行う前に、GLOBAL モードのページ 13【PERF PROTECT】を “OFF” にしてください（☞P.30）。

ライトをするとライト先のパフォーマンスの設定は消えてしまいます。

パフォーマンスの設定概略

PERFORMANCE モードでセレクト・キーを使ってパフォーマンスを選びます。

PERFORMANCE EDIT モードに入ります。以下の②、③、④等は、セレクト・キーの番号を示します。

①ティンバーの選択。

TIMBRE A および B を選んだ場合

②内部音源で使用するプログラムを選択
③　〃　　が発音する / しないを設定
④　〃　　の出力レベルを設定
⑤　〃　　のピッチを設定
⑥　〃　　の音の定位を設定
⑦　〃　　の発音範囲を設定
⑧ダンパー/ソステヌート効果をかける/かけない、モジュレーション効果をかける/かけない、エフェクト・ルートの設定

TIMBRE 1 ～ 8 を選んだ場合

②外部機器に送信するバンク / プログラムを設定。
③　〃　　に送信する MIDI チャンネルを設定（このティンバーを使用しないときはオフ）
④　〃　　の出力レベルを設定。
⑤　〃　　のピッチを設定
⑥　〃　　の音の定位を設定
⑦　〃　　の発音範囲を設定
⑧アサイナブル・コントローラ送信する / しない、ダンパー効果送信する / しない、アフタータッチ送信する / しないの設定

以上、使用する機器に合わせたティンバーの数だけ設定を繰り返します。

⑨アサイナブル・コントローラの機能を選択
⑩外部機器用のベロシティメッセージの送信の具合を設定
⑪外部機器用のアフタータッチメッセージの送信の具合を設定
⑮パフォーマンスに名前をつける
⑯パフォーマンスのライト

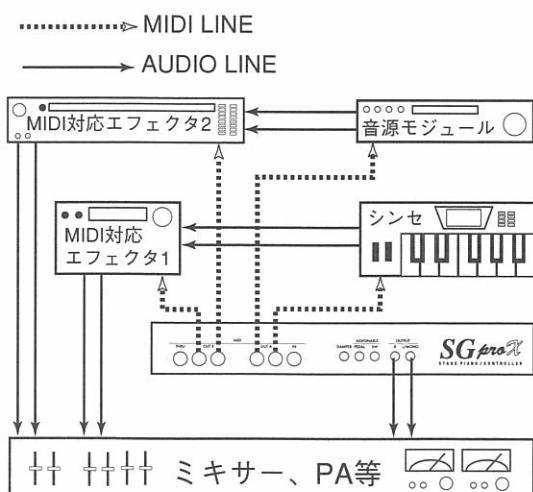
以上でパフォーマンスの設定は終わります。

⑫ティンバーコピー、⑬アサイナブル・スライダーのコピー、⑭マクロ設定を使うと楽に設定することができます。

実用例

下図のように、内部音源2個（プログラム A1、A2）、外部音源2個（シンセ、音源モジュール）、外部エフェクタ2個（MIDI 対応エフェクタ 1、2）を使ったパフォーマンスの設定をしてみます。

設定内容

・SGproX の出力（ティンバー A/B）はミキサーへ。
・シンセの出力はエフェクタ 1 のプログラムを使用後、エフェクト出力をミキサーへ
・音源モジュールの出力はエフェクタ 2 のプログラムを使用後、エフェクト出力をミキサーへ
・内部音色は A1 と A2 をレイヤーで使用。
　発音範囲 A0 ～ B5、ベロシティゾーンなし。
・外部音源は各 BNK=000,000,PRG=000 を使用。
　発音範囲 C5 ～ C8、ベロシティゾーンあり。
・外部エフェクタは各 BNK=000,000,PRG=000 を使用。
・ティンバー 1、2、3、4 はそれぞれ　MIDI チャンネル A-1、A-2、B-1、B-2 使用。したがって外部音源 2 個は MIDI OUT A に、エフェクタ 2 個は MIDI OUT B に接続。

※ここからの設定例のなかのSKはセレクト・キーの略語です。

ティンバーA

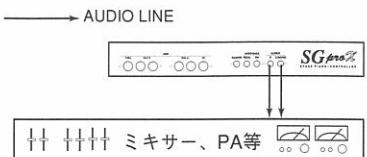
SK1を押す（ティンバー）-- TIMBRE Aを選択
SK2を押す（内部音源ティンバーAのプログラム）------- プログラムA01選択
SK3を押す（内部音源の使用/不使用）------------------------------------ ONを選択
SK4を押す（出力レベル）--- 127に設定
SK5を押す（ピッチ）---------------------------------- Trans=+00、Tune=+00に設定
SK6を押す（音の定位）-- PROGRAMに設定
SK7を押す（発音範囲）--------------------------------- BTM=A0、TOP=B5に設定
【CURSOR】スイッチを押す（ベロシティゾーン）-- BTM=1、TOP=127に設定
SK8を押す（ダンパー/ソステヌート）------------------------------------ DISに設定
【CURSOR】スイッチを押す（モジュレーション）-------------------- ENAに設定
【CURSOR】スイッチを押す（エフェクト・ルート）-- TIMBRE BをFX1に通す

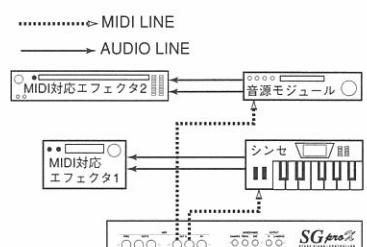
同様に、ティンバーBの設定を行います。ティンバーAと同じように設定していく方法もありますが、ほぼ同じ設定にするのでティンバーコピーを使うと迅速に設定を行えます。

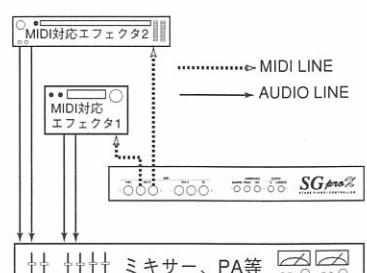
SK12を押す（ティンバーコピー）------------------------ TAの設定をTBにコピー
SK1を押す（ティンバー）--- -TIMBRE Bを選択
SK2を押す（内部音源ティンバーBのプログラム）------- プログラムA02選択

次に、ティンバー1～4の設定を行います。

ここでティンバー1と2は外部音源用に、3と4は外部エフェクタに設定します。

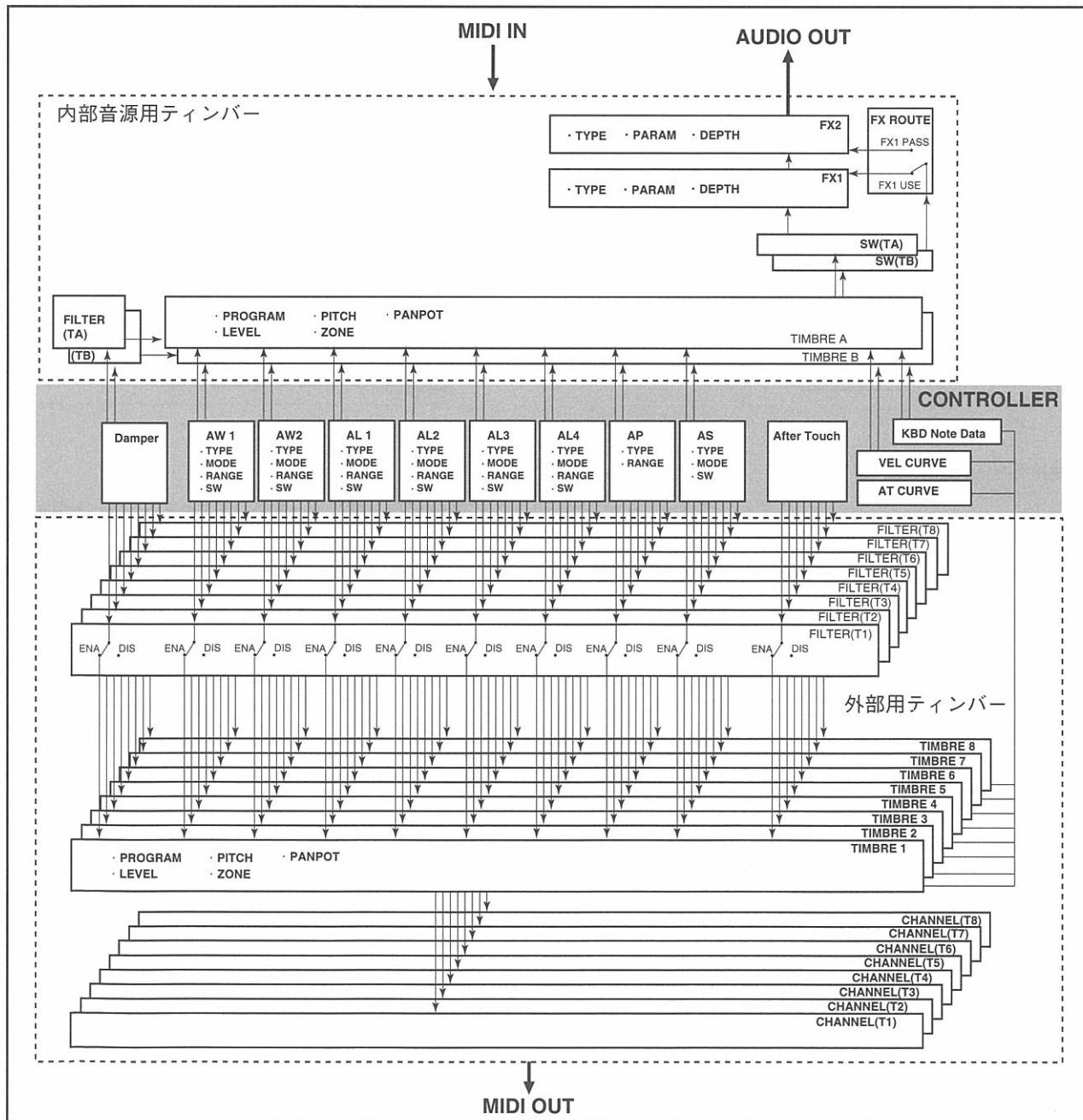
SK1を押す（ティンバー）-- TIMBRE 1を選択
SK2を押す（シンセのプログラム）------------------- BNK=000,000,PRG=000選択
SK3を押す（MIDIチャンネル）--- A-01に設定
SK4を押す（出力レベル）--- 127に設定
SK5を押す（ピッチ）---------------------------------- Trans=+00、Tune=+00に設定
SK6を押す（音の定位）-- 送信せず（---）に設定
【CURSOR】スイッチを押す（音の定位/ランダム）---- 送信せず（---）に設定
SK7を押す（発音範囲）----------------------------------- BTM=C5、TOP=C8に設定
【CURSOR】スイッチを押す（ベロシティゾーン）-- BTM=1、TOP=127に設定
SK8を押す（各種コントローラ）------------------------------- すべてENAに設定

同様に、ティンバー2の設定を行います。ティンバー1と同じように個々に設定する方法もありますが、ほぼ同じ設定にするのでティンバーコピーを使うと迅速に設定を行えます。

SK12を押す（ティンバーコピー）------------------------ T1の設定をT2にコピー
SK1を押す（ティンバー）-- TIMBRE 2を選択
SK2を押す（音源モジュールのプログラム）------- BNK=000,000,PRG=000選択
SK3を押す（MIDIチャンネル）--- A-02に設定
SK7を押す（発音範囲）----------------------------------- BTM=C5、TOP=C8に設定
【CURSOR】スイッチを押す（ベロシティゾーン） BTM=64、TOP=127に設定

次にティンバー3と4を設定します。

SK1を押す（ティンバー）-- TIMBRE 3を選択
SK2を押す（エフェクタ1のプログラム）---------- BNK=000,000,PRG=000選択
SK3を押す（MIDIチャンネル）--- B-01に設定
SK4を押す（出力レベル）-- 送信せず（---）に設定
SK5を押す（ピッチ）----------------------------- 設定不要（発音しないため無視）
SK6を押す（音の定位）-- 送信せず（---）に設定
【CURSOR】スイッチを押す（音の定位/ランダム）---- 送信せず（---）に設定
SK7を押す（発音範囲）-------------------------- 設定不要（発音しないため無視）
【CURSOR】スイッチを押す（ベロシティゾーン）-- 設定不要（発音しないため無視）
SK8を押す（各種コントローラ）-- すべてENAに設定
SK12を押す（ティンバーコピー）--- T3→T4に設定
SK1を押す（ティンバー）-- TIMBRE 4を選択
SK2を押す（エフェクタ2のプログラム）------------------ BNK=000,000,PRG=000選択
SK3を押す（MIDIチャンネル）-- B-02に設定

以上で、各ティンバーの設定が終わります。さらに、以下の設定を行いパフォーマンスを作ることができます。

SK9 を押す（コントローラ）-------------------------------- コントローラの各種設定（『MIDI/ コントローラ』参照P.55）
SK10 を押す（ベロシティ・カーブ・フィギア）------------------ GLOBAL を選択
【CURSOR】キーを押す（ベロシティ・カーブ：p）--------------------- 001 を選択
【CURSOR】キーを押す（ベロシティ・カーブ：f）---------------------- 127 を選択
SK11 を押す（アフタータッチ・カーブ）--------------------------- GLOBAL を選択
SK15 を押す -- パフォーマンスネームの設定
SK16 を押す -- パフォーマンスライト先を設定

でき上がった、パフォーマンスを本体にライトするとライト先のパフォーマンスは消えてしまいます。
ただし、出荷時のパフォーマンスはページ 14【MACRO】のプリロードで呼び出すことができます。

パフォーマンスの構成図

エフェクト

本機のエフェクトは、直列に接続されているエフェクト1（FX1）と2（FX2）の2つで構成されています。

エフェクト1では12種類、エフェクト2では11種類のエフェクトを選ぶことができます。
エフェクトはプログラムごと、エフェクト・ルートはパフォーマンスごとに設定できます。

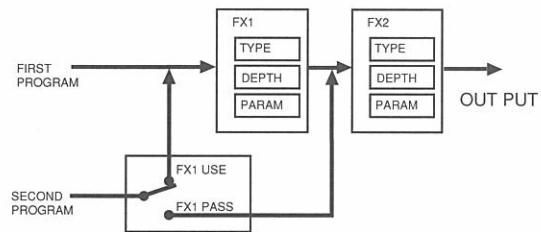
PROGRAMモードのレイヤー、スプリットのときや、パフォーマンスのティンバーA、Bのように同時に2つのプログラムで発音させるときは、片方（ファーストプログラムやティンバーA）のプログラムの設定で動作し、もう一方（セカンドプログラムやティンバーB）は、エフェクト1の前と後のどちらから入力させるかを選びます。

使用する音色やエフェクトによっては、出力音が歪む場合があります。この場合はPROGRAM EDITモードの「2. LEVEL」や、エフェクトのパラメータ“Effect Depth”、“Trim”等を調整してください。

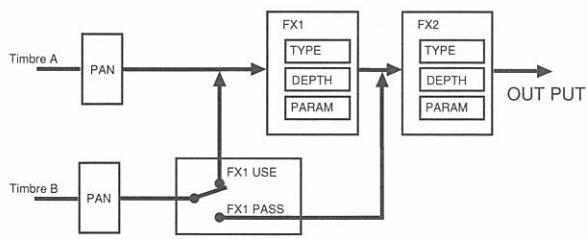
● EFFECT ON/OFFキー

パネルのキーでエフェクト1と2を同時にオン/オフすることができます。
エフェクトタイプに“NO EFFECT”を選んでいるときに、キーをオン/オフをすることはできますが、オンでもエフェクトはかかりません。

3. Stereo Delay、4. Stereo Chorus、9. Auto Panのエフェクトは、オフにしてもイコライザー（EQ Lo, EQ Hi）の設定は有効です。

PROGRAM MODE（Layer, Split）

PROGRAMモード（レイヤー、スプリット）時の
エフェクト・ルート画面

セカンドプログラムがエフェクト1、2両方を通る時の表示

セカンドプログラムがエフェクト2だけを通る時の表示

PERFORMANCE MODE

PERFORMANCEモード時のエフェクト・ルート画面

ティンバーBがエフェクト1、2両方を通る時の表示

ティンバーBがエフェクト2だけを通る時の表示

●ダイナミックモジュレーション

エフェクトのRotary SpeakerとWahでは、エフェクト自体にモジュレーションをかけることができます。モジュレーションの速さや、カットオフ周波数など特定のエフェクト・パラメータを、演奏中にコントロールでき、演奏表現に幅をもたせることができます。

コントロールするためのモジュレーション・ソースは、アサイナブル・コントローラ（AW1、2、AL1～4、AP、AS）Damper、Amp–EG、MIDI(CC#12)から選べます。

なお、モジュレーション・ソースをアサイナブル・コントローラの中から選ぶ場合、選択したコントローラの機能を[FX Dyna Mod]に設定する必要があります。『コントローラ/MIDI』参照（☞P.61)。

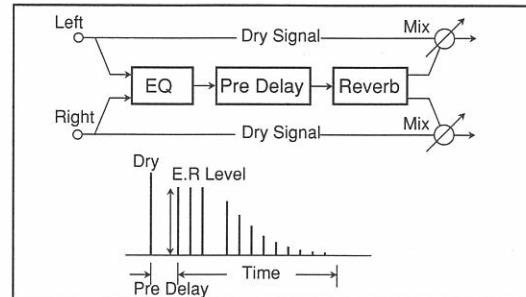
0. No Effect

エフェクトを使用しないときに選びます。

1. Reverb

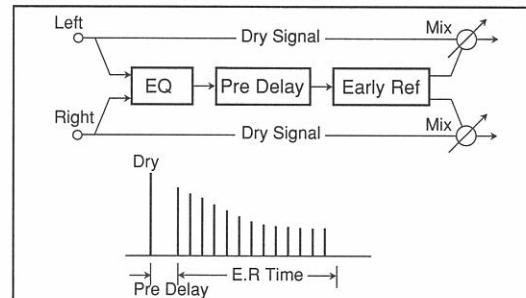
ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。
中位のサイズのホール内でのリバーブと、ナチュラルな音響感が得られます。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Time	残響音が減衰する時間	0.2 ~ 9.9sec
Hi Damp	高音域の減衰量	0 ~ 99%
Pre Dly	ダイレクト音から初期反射までの時間	0 ~ 200ms
E.R	初期反射音のレベル	0 ~ 99
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

2. Early Reflection

音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。
アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果を加えるなど、幅広い効果を得ることができます。

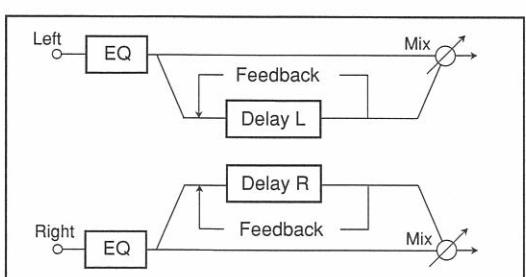
設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
E.R Time	初期反射の時間(10ms 毎)	100 ~ 800ms
Pre Delay	ダイレクト音から初期反射までの時間	0 ~ 200ms
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

3. Stereo Delay

左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるフィードバックのついたステレオ・ディレイです。
また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感を加えることができます。

 Effect Depth は、"DRY" にしてもイコライザー（EQ Lo, EQ Hi）の設定は有効です。

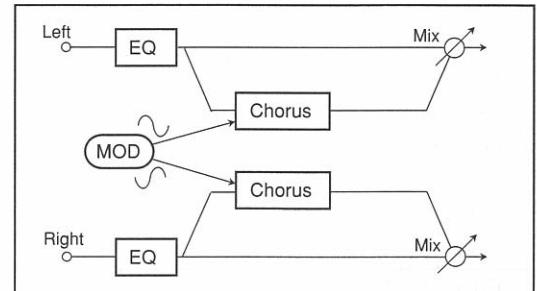
設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Time L	左チャンネルのディレイ・タイム	0 ~ 500ms
Time R	右チャンネルのディレイ・タイム	0 ~ 500ms
FB	エフェクトにフィードバックされる量 ーで逆位相	–99 ~ +99%
Hi.Damp	高音域の減衰量	0 ~ 99%
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

4. Stereo Chorus

2つのコーラス・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。
右チャンネルと、左チャンネルのモジュレーションの位相が逆になっています。
ピアノ、ストリングスなど、どの様な音色に対しても、自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

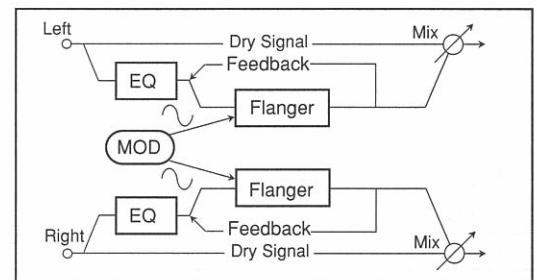
Effect Depth は、"DRY" にしてもイコライザー（EQ Lo, EQ Hi）の設定は有効です。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
D.Time	ディレイ・タイム	0 ~ 200ms
LFO	変調波形の選択	SIN, TRI
Mod	変調の深さ	0 ~ 99
Mod SP	変調のスピード	0.03 ~ 30Hz
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

5. Stereo Flanger

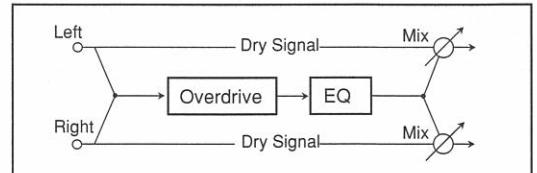
コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトで、左右のチャンネルに同位相のモジュレーションがかかります。倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり効果に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
DTime	ディレイ・タイム	0 ~ 20.0ms
Res	出力信号がインプットに フィードバックされる量 ー値で逆位相	–99 ~ +99%
Mod	変調の深さ	0 ~ 99
Mod Speed	変調のスピード	1 ~ 99
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

6. Overdrive

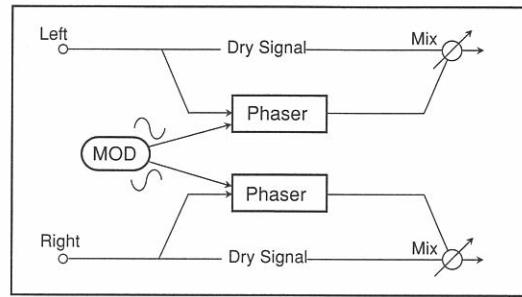
スムーズなオーバードライブをかけます。
バンドブースト・フィルターの中心周波数（Hot Spot）とゲイン（Res）により、多彩なオーバードライブ・トーンが得られます。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Drive	オーバードライブの量	1 ~ 111
Res	フィルターのゲイン	0 ~ 99
Hot Spot	フィルターの中心周波数	0 ~ 99
Level	エフェクトの出力レベル	0 ~ 99
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ~ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

7. Stereo Phaser

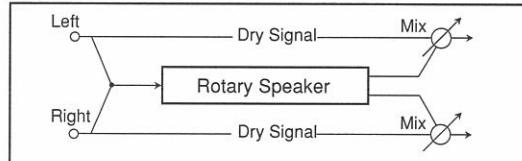
ステレオ・フェイズ・シフターです。
コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対して、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果が得られます。
エレピ系やベース系などに使用すると効果的です。
Effect Depth を 50:50 にしたときに、最も高い効果が得られます。
右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションの位相が逆になっているので、広がりのあるフェイズ効果が得られます。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Manual	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数	0 ～ 99
Mod	フェイズ・シフト変調効果の深さ	0 ～ 99
Mod SP	変調のスピード	0.03 ～ 30Hz
FB	エフェクトにフィードバックされる量 ー値で逆位相	–99 ～ +99%
LFO	変調波形の選択	SIN, TRI
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ～ FX

8. Rotary Speaker

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。
ロータリー・スピーカーのローター側とホーン側の回転効果を、独立したLFOによってシミュレートしています。
スローとファーストのスピード切り替えを、Srcで選んだコントローラで行えます。その際、回転スピードは、コントローラを動かす速さには関係無く、Acceleration で設定した速度に従って変わっていきます。

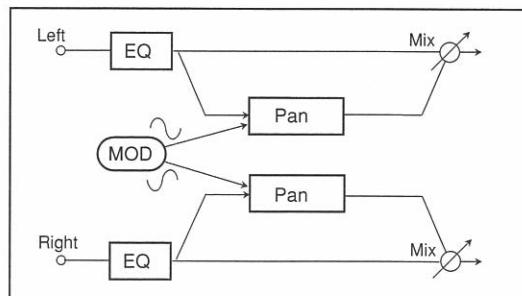
設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Src	コントロール・ソースの選択	NONE ～ Ctrl#12
Vibrato Depth	ビブラート効果の深さ	0 ～ 15
Acceleration	スピードを切り替えるときにかかる時間	0 ～ 15
SpeedSlow	スロー回転側のスピード	1 ～ 99
SpeedFast	ファースト回転側のスピード	1 ～ 99
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ～ FX

9. Auto Pan

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

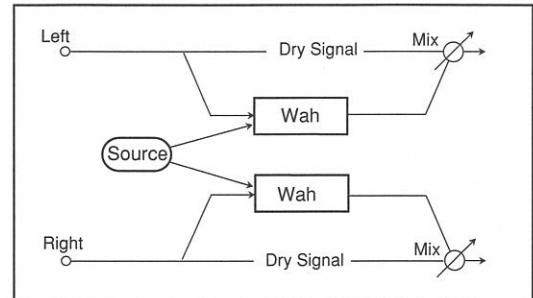
 Effect Depth は、"DRY" にしてもイコライザー（EQ Lo, EQ Hi）の設定は有効です。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
LFO	変調波形の選択	SIN, TRI
ModShape	変調波形の微調整 (Modulation Level / Mod Wave Shape: +99, 0, -99)	–99 ～ +99%
Mod	変調の深さ	0 ～ 99
Mod SP	変調のスピード	0.03 ～ 30Hz
EQ Lo	低音域のカット／ブースト量	–12 ～ +12dB
EQ Hi	高音域のカット／ブースト量	–12 ～ +12dB
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ～ FX

10. Wah

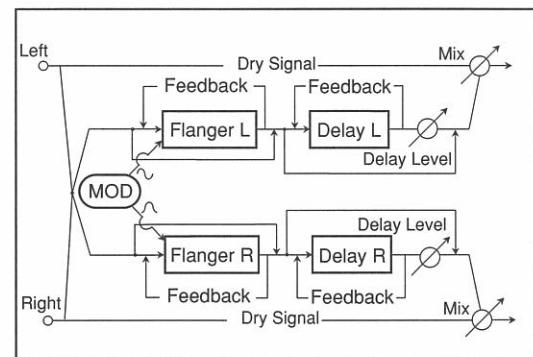
Srcで選んだコントローラで、ワウワウ効果をコントロールできます。SrcをAmp EGに設定すればオート・ワウ(タッチ・ワウ）効果が得られます。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Src	コントロール・ソースの選択	NONE ~ Ctrl#12
I(Intensity)	中心周波数のスイープ量	–15 ~ +15
Freq	フィルターの中心周波数	00 ~ 99
Peak Gain	フィルターのバンド・ピークゲイン	00 ~ +12
Peak Width	フィルターのバンド幅	00 ~ 99
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

11. Flanger-Delay

位相が90度ずれたLFOで、モジュレーションをかけるモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。
フランジャー、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

設定パラメータ

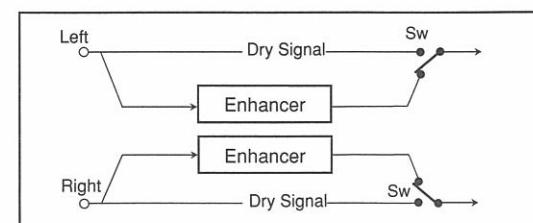
パラメータ名		可変範囲
Fln. DT	フランジャーのディレイ・タイム	0 ~ 50ms
FB	フランジャーにフィードバックされる量 ー値で逆位相	–99 ~ +99%
Fln. Mod	フランジャーの変調の深さ	0 ~ 99
Mod SP	フランジャーの変調のスピード	1 ~ 99
Dly. DT	ディレイ・タイム	0 ~ 450ms
FB	ディレイにフィードバックされる量 ー値で逆位相	–99 ~ +99%
Delay Level	ディレイのレベル	0 ~ 99
Effect Depth	エフェクトのバランス	DRY ~ FX

12. Hyper Enhancer(FX1でのみ使用可能)

ステレオのエンハンサーです。Dry音に対して低音、高音の成分をそれぞれ独立にプラスすることができます。一般的なイコライザーと違い原音はそのままに、必要な低音、高音を加えるという方式のため、非常にクリアーで存在感のある音が得られます。
低音の量感を上げ、アタック音の輪郭をはっきりさせるなど特にピアノに効果的なエフェクトです。

 このエフェクタを使用しているときは、PROGRAM EDITモードのページ7【FX1 DEPTH】の値は“DRY”か“FX”しか設定できません。

 音色によっては、“Lo Blend”、“Hi Blend”の値を大きくした時、出力音が歪む場合があります。この場合は、“Trim”を調整してください。

設定パラメータ

パラメータ名		可変範囲
Trim	入力レベル	0 ~ 100
Lo Freq	低域のカットオフ周波数	1 ~ 70
Lo Blend	低域のブレンド（ブースト）量	0 ~ 100
Hi Freq	高域のカットオフ周波数	1 ~ 40
Hi Blend	高域のブレンド（ブースト）	0 ~ 100
Effect Depth	エフェクトのスイッチ	DRY, FX

コントローラ/MIDI

本機のアサイナブル・コントローラは、それぞれに各種のコントロール機能を持たせることができます。それぞれのコントローラで、内部音源をコントロールしたり、それぞれの操作をMIDI情報で送信することによって、接続されたMIDI機器を本機でコントロールすることができます。

アサイナブル・ホイール/キー	【AW1】【AW2】
アサイナブル・スライダ/キー	【AL1】【AL2】【AL3】【AL4】
アサイナブル・ペダル	(AP)
アサイナブル・スイッチ	(AS)

以上8つのコントローラに対して個別に機能を設定できます(コントローラの種類により選べない機能があります。P.58以降一覧表参照)。

コントローラ機能を「単体」および、「セット」から選んだ場合、SGproXをコントロールすることはできません。SGproXをコントロールしながら、同時にMIDIメッセージを送信するには、[　　]で囲まれた「本体用」の機能を選んでください。

MIDIを使用したコントロールは、接続された機器の種類によって動作が制限されたり異なる場合があります。

コントローラの使い方はPROGRAMモードとPERFORMANCEモードで異なります。それにともないMIDIの送信内容も異なってきます。

PROGRAMモード/MIDI

アサイナブル・コントローラの機能、ベロシティカーブ、アフタータッチカーブはGLOBALモードで設定します。すべてのプログラムでその設定を使用するので、PROGRAMモードでプログラムを切り替えても各設定（アサイナブル・コントローラの機能、ベロシティカーブ、アフタータッチカーブ）は変わりません。

MIDI送受信チャンネルは、GLOBALモードで設定します。
プログラムを切り換えたり、本体の鍵盤を弾いたり、コントローラを操作すると、GLOBALモードで設定したチャンネル（グローバルMIDIチャンネル）でMIDIメッセージを送信します。

PERFORMANCEモード/MIDI

アサイナブル・コントローラの機能はPERFORMANCE EDITモードで、パフォーマンスごとに設定します。
パフォーマンスの外部MIDI機器用ティンバー（T1〜T8）では、個別に各コントローラを使用（送信）するか、しないかを設定します。

MIDI送信チャンネルは、PERFORMANCE EDITモードで、ティンバー（T1〜T8）ごとに設定します。
パフォーマンスを切り替えたり、本体の鍵盤を弾いたり、コントローラを操作すると、ティンバーごとに設定したチャンネルでMIDIデータを送信します。

パフォーマンスを切り替えた時のパフォーマンス自体のナンバーは送信されません。
新しく選ばれたパフォーマンスの各ティンバーで設定されているプログラム・ナンバーが送信されます。

パフォーマンスを切り替えたとき、ティンバー1〜8で設定されているMIDIチャンネルでそれぞれのバンクナンバー、プログラムナンバー、ボリューム、パン、RPNファインチューンが送信されます。
鍵盤を弾くと、ティンバー1〜8で設定されているMIDIチャンネルで、ノート・データを送信し、またティンバーA、Bで選ばれているプログラムで、本体内の音源が発音します。

ティンバーA、BのMIDIデータの受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

ベロシティカーブや、アフタータッチカーブは、パフォーマンスごとに設定できます。また、それらはすべてのティンバーで共有するので、MIDIデータの送信、本体内の音源の発音とも同じベロシティ値が使われます。

MIDIチャンネルを使用しないメッセージ（オムニオン、START/STOP等）の送信時には、チャンネルの設定は関与しません

複数のティンバーで同じMIDIチャンネルを設定したときは、鍵盤の演奏データがそのティンバー数だけ同じMIDIチャンネルで送信されます。
ただし、複数のコントローラで同じ種類、同じチャンネルを設定したときの送信は、そのチャンネルで1回だけ行われます。

アサイナブル・コントローラ用パラメータの設定

目的のコントローラの選択

・コントローラ設定ページの最初の画面で、目的のコントローラを選びます。
なお、この画面にいるときは、コントローラを操作すると自動的にそのコントローラが選ばれます。

コントロール機能（TYPE）の設定

・次の画面に移動し、選択したコントローラで扱う機能（TYPE）を選びます（P.58以降一覧表参照）。

 コントローラの種類により選べない機能があります。

コントロール形態（MODE）の設定

・次の画面に移動し、MIDIメッセージの送信（本機内部の音源のコントロール）方法を選びます。

なお、コントローラの種類により設定できるコントロール形態は下表の通りです。

○：可　×：不可　－：設定なし

	One Shot	Slider Value	Lock	Alternate	Momentary
AW1	○	○	○	○	○
AW2	○	○	×	○	○
AL1	○	○	×	○	○
AL2	○	○	×	○	○
AL3	○	○	×	○	○
AL4	○	○	×	○	○
AP	－	－	－	－	－
AS	○	×	×	○	○

One Shot

ホイールやスライダーを操作すると、その操作に応じたMIDIデータ値を送信します。
コントローラのキーを押すとSW値（☞P.57）を送信します。
キーLEDはSW値を送信した時に一瞬点灯します。
アサイナブル・スイッチは、押すたびにSW値を送信します。

Slider Value

ホイールやスライダーのキーを押したときのホイールやスライダーの位置に応じたMIDIデータ値を送信します。
キーLEDはその時に一瞬点灯します。
ホイールやスライダーを操作するだけでは何も送信しません。

 このモードのときは、SW VALUE値の設定は無視されます。

Lock

アサイナブル・ホイール1のみで使用します。アサイナブル・ホイール1のキーを押すとLEDが点灯し、キーLED点灯中はホイールを操作してもMIDIデータ値を送信しません。（ロック状態）
もう一度キーを押すとLEDが消え、ホイール操作によるMIDIデータ値を送信するようになります。

Alternate

ホイールやスライダーを操作すると、その操作に応じたMIDIデータ値を送信します。
ホイールやスライダーのキーを押すたびにSW値とFIX値を交互に送信します。
キーLEDはSW値を送信した時に点灯し、もう一度キーを押してFIX値を送信したとき時に消灯します。
アサイナブル・スイッチは、押すたびにSW値とFIX値を交互に送信します。

Momentary

ホイールやスライダーを操作すると、その操作に応じたMIDIデータ値を送信します。
ホイールやスライダーのキーを押すとSW値を送信し、離すとFIX値を送信します。
キーLEDはキーを押し続けている間点灯します。

アサイナブル・スイッチはスイッチを押すとSW値を送信し、離すとFIX値を送信します。

FIX値

各コントロール機能（TYPE）別に持っている固定値で、この値を変更することはできません（P.58以降一覧表参照）。
コントロール形態（MODE）に**Alternate**や**Momentary**を選んだときに使用します。

コントローラの下限値（L）、上限値（H）の設定

・次の画面に移動し、ホイールやスライダー等の動作範囲の下限値，上限値の設定を行います。
設定できる範囲は、割り当てられているコントロール機能（TYPE）によって異なります。

アサイナブル・スイッチ（AS）には設定がありません。

コントローラ下限値，上限値は、コントロール機能（TYPE）を替えるたびに、それぞれの初期設定値に書き換えられます。

キー（スイッチ）操作時のSW値の設定

・次の画面に移動し、各コントローラのキー（スイッチ）を操作した時に送信されるSW値の設定を行います。

アサイナブル・ペダル（AP）には設定がありません。

SW値は、コントロール機能（TYPE）を替えるたびに、それぞれの初期設定値に書き換えられます。

ここで例として【AL1】にMaster Balanceを設定します。

設定手順

1）GLOBALモードまたは、PERFORMANCE EDITモードでセレクト・キー9を押します。LCD下段のコントローラ名が点滅します。
2）【VALUE】キー（または、スライダー）で“A.SLIDER1”を選びます。（A.SLIDER1を動かすことでも選べます。）
3）【CURSOR】キーを押して画面を移動します。LCD下段の機能を点滅させます。
4）【VALUE】キー（または、スライダー）で“Master Balance”を選びます。
5）【CURSOR】キーを押して画面を移動します。“Mode:....”が点滅します。
6）【VALUE】キー（または、スライダー）で“Slider Value”を選びます。
7）【CURSOR】キーを押して画面を移動します。“L:...”が点滅します。
8）【VALUE】キー（または、スライダー）で“L8192”に設定します。
9）【CURSOR】キーを押して“H:...”を選んでを点滅させます。
10）【VALUE】キー（または、スライダー）で“R8191”に設定します。
11）【CURSOR】キーを押して画面を移動します。“SW Val:...”が点滅します。
12）【VALUE】キー（または、スライダー）で“R8191”に設定します。

以上で設定が完了します。
これによって、MIDI OUTに接続した、機器のプログラムの出力バランスを、本機の【AL1】を操作することにより、コントロールできます。

ここからはコントロール機能を外部コントロール用（単体）、外部コントロール組み合わせメッセージ用（セット）、本体コントロール用（本体用）の3つに分けて掲載してあります。選択時は単体、セット、本体用の順で選べます。

機能別の選択可能タイプ、可変範囲、初期値、MIDI送信値（単体）

コントローラでの使用　○：可　×：不可

FIX:固定値　S(L)、S(H)：コントローラ下限、上限初期設定値　SW：SW初期設定値　W/L：AW1,2/AL1-4

TYPE	VALUE					CONTROLLER			MIDI (n:Channel)
	RANGE	FIX	S(L)	S(H)	SW	W/L	AP	AS	
Off									
Program Change	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Cn,vv]
After Touch	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Dn,vv]
Pitch Bend	-8192 ~ +8191	00	-8192	+8191	+8191	○	○	○	[En,vv,vv] (vv,vv:LSB,MSB)
Master Volume	00 ~ 16383	16383	00	16383	4096	○	○	○	[F0,7F,0n,04,01,vv,vv,F7] (vv,vv:LSB,MSB)
Master Vol(Omni)	00 ~ 16383	16383	00	16383	4096	○	○	○	[F0,7F,7F,04,01,vv,vv,F7] (〃)
Master Balance	-8192 ~ +8191	00	L8192	R8191	R8191	○	○	○	[F0,7F,0n,04,02,vv,vv F7] (〃)
Master Bal(Omni)	-8192 ~ +8191	00	L8192	R8191	R8191	○	○	○	[F0,7F,7F,04,02,vv,vv F7] (〃)
Song Posit Point	00 ~ 16383	00	00	1584	16	○	×	○	[F2,vv,vv] (vv,vv:LSB,MSB)
Song Posit (4/4)	00 ~ 1023	00	00	99	01	○	×	○	[F2,vv,vv] (〃 Measure for Time Sig=4/4)
Song Posit (3/4)	00 ~ 1365	00	00	99	01	○	×	○	[F2,vv,vv] (〃 Measure for Time Sig=3/4)
Song Select	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[F3,vv]
GM System On	(Fixed)					○	×	○	[F0,7E,7F,09,01,F7]
GM System Off	(Fixed)					○	×	○	[F0,7E,7F,09,02,F7]
Start/Stop	(Fixed)					○	×	○	[FA/FC]
Clock (Tapping)	(Fixed)					○	×	○	[F8....] (1tapping =24)
Tune Request	(Fixed)					○	×	○	[F6]
P.Key Press C-1	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[An,00,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[An,??,vv] (Total 128 keys)
P.Key Press G9	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[An,7F,vv]
00:BankSel(MSB)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	○	○	[Bn,00,vv]
01:Modulation 1	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,01,vv]
02:Modulation 2	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,02,vv]
03: -	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,03,vv]
04:Foot Control	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,04,vv]
05:Porta Time	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,05,vv]
06:D.Entry(MSB)	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,06,vv]
07:Volume	00 ~ 127	127	00	127	32	○	○	○	[Bn,07,vv]
08:Balance	L64 ~ R63	00	L64	R63	R63	○	○	○	[Bn,08,vv]
09: -	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,09,vv]
10:Panpot	L64 ~ R63	00	L64	R63	R63	○	○	○	[Bn,0A,vv]
11:Expression	00 ~ 127	127	00	127	32	○	○	○	[Bn,0B,vv]
12:FX Control 1	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,0C,vv]
13:FX Control 2	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,0D,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,??,vv]
32:BankSel(LSB)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	○	○	[Bn,20,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,??,vv]
38:D.Entry(LSB)	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,26,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,??,vv]
64:Hold	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,40,vv]
65:PortamentoSW	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,41,vv]
66:Sostenuto	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,42,vv]
67:Soft Pedal	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,43,vv]
68:Legato SW	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,44,vv]
69:Hold 2	00 ~ 127	00	00	127	127	○	○	○	[Bn,45,vv]
70:Sound Valiat	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,46,vv]

TYPE	VALUE RANGE	FIX	S(L)	S(H)	SW	CONTROLLER W/L	AP	AS	MIDI (n:Channel)
71:Harmonic Int	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,47,vv]
72:Release Time	-64 ~ +63	00	-64	+63	-64	○	○	○	[Bn,48,vv]
73:Attack Time	-64 ~ +63	00	-64	+63	-64	○	○	○	[Bn,49,vv]
74:Brightness	-64 ~ +63	00	-64	+63	+63	○	○	○	[Bn,4A,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,??,vv]
84:Porta Ctrl	C-1 ~ G9	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,54,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,??,vv]
91:Eff 1 Depth	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,5B,vv]
92:Eff 2 Depth	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,5C,vv]
93:Eff 3 Depth	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,5D,vv]
94:Eff 4 Depth	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,5E,vv]
95:Eff 5 Depth	00 ~ 127	00	00	127	64	○	○	○	[Bn,5F,vv]
96:Increment	(Fixed)					○	×	○	[Bn,60,00]
97:Decrement	(Fixed)					○	×	○	[Bn,61,00]
98:NRPN(LSB)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,62,vv]
99:NRPN(MSB)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,63,vv]
100:RPN(LSB)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,64,vv]
101:RPN(MSB)	00 ~ 127	00	00	00	00	○	×	○	[Bn,65,vv]
⋮	00 ~ 127	00	00	127	64	○	×	○	[Bn,??,vv]
120:A.Sound Off	(Fixed)					○	×	○	[Bn,78,00]
121:Reset A.Cntl	(Fixed)					○	×	○	[Bn,79,00]
122:Local Off/On	OFF,ON	ON	OFF	ON	OFF	○	×	○	[Bn,7A,vv]
123:A.Notes Off	(Fixed)					○	×	○	[Bn,7B,00]
124:Omni Off	(Fixed)					○	×	○	[Bn,7C,00]
125:Omni On	(Fixed)					○	×	○	[Bn,7D,00]
126:Mono On	00 ~ 16	06	00	16	01	○	×	○	[Bn,7E,vv]
127:Poly On	(Fixed)					○	×	○	[Bn,7F,00]

※[　]は16進表記です。

● MIDI送信データ（単体）の説明

コントローラを操作すると、それに対応する値（VALUE欄参照）がMIDI欄に記載されているMIDIメッセージのvvに入り送信されます。
RANGE値が(Fixed)のメッセージでは、キー（スイッチ）操作をしたときのみに送信します（スライダーの操作では送信しません)。

○ GM System On, GM System Off, Master Vol(Omni), Master Bal(Omni) はチャンネル=127で送信します。
外部のMIDI機器は、受信チャンネルに関係なく、これらのメッセージを受信します。

○ Song Posit (4/4)(3/4) について
ドラムマシンやシーケンサーがプレイバックし始める位置を小節単位で設定します。
4/4では2/2,4/4,8/8拍子時のポジションを小節単位で設定します。
3/4では3/4,6/8拍子時のポジションを小節単位で設定します。
両方とも小節より細かい設定はできません。

指定した位置より前方に異なる拍子の小節がある時は、位置がずれてしまいます。

○ Start/Stop は、MODEの設定とは関係無く、そのコントローラのキー（スイッチ）を押すたびに、スタート[FA]とストップ[FC]を交互に送信します。
同時にクロック[F8]を送信するときは、もう一つ別のコントローラの機能をClock (Tapping)にします。

○ Clock (Tapping) のときは、MODEの設定とは関係無く、そのコントローラのキー（スイッチ）が押される間隔に合ったテンポでMIDIクロック[F8]を送信します。
クロックを送信している最中でも、キー（スイッチ）を2回押せば、クロックの送信間隔（テンポ）が変わります。
押される間隔が1.5秒（♩=40相当）以上開いたときは無効となり、テンポは変わりません。
逆に間隔が0.2秒以下のときは、0.2秒として扱います。(♩=300相当)。

○ P.Key Press（ポリキー・プレッシャー）は、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるもので、送信するキーを選んでコントローラに割り振り、その値をコントロールします（本機の鍵盤はポリキー・プレッシャーには対応していません)。

機能別の選択可能タイプ、可変範囲、初期値、MIDI送信値（セット）

MIDIデータ（メッセージ）は複数のメッセージを組み合わせて使用することがあります。
本機はその中でも使用頻度の高いものを、セットにしてもっています。

コントローラでの使用　○：可　×：不可

FIX:固定値　S(L)、S(H)：コントローラ下限、上限初期設定値　SW：SW初期設定値　W/L：AW1,2/AL1-4

		VALUE				CONTROLLER			
TYPE	RANGE	FIX	S(L)	S(H)	SW	W/L	AP	AS	MIDI (n:Channel)
Bank Select	00 ~ 16383	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,vv,20,vv]
Prog Sel(0,000)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,00,20,00,Cn,vv] (Bank(MSB)=0)
⋮	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,00,20,??,Cn,vv] (〃)
Prog Sel(0,127)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,00,20,7F,Cn,vv] (〃)
Prog Sel(000,0)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,00,20,00,Cn,vv] (Bank(LSB)=0)
⋮	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,??,20,00,Cn,vv] (〃)
Prog Sel(127,0)	00 ~ 127	00	00	02	01	○	×	○	[Bn,00,7F,20,00,Cn,vv] (〃)
Data Entry	00 ~ 16383	00	00	16383	8192	○	○	○	[Bn,06,vv,26,vv]
RPC P.Bend Range	00 ~ 127	02	00	12	12	○	○	○	[Bn,65,00,64,00,06,vv]
RPC Fine Tune	-100 ~ +100	00	-100	+100	-52	○	○	○	[Bn,65,00,64,01,06,vv,26,vv]
RPC Coarse Tune	-64 ~ +63	00	-12	+12	+12	○	○	○	[Bn,65,00,64,02,06,vv]
Start/Stop/Clock	40 ~ 250	120	40	250	240	○	×	×	[FA/FC/F8....]

※[　]は16進表記です。

● MIDIデータ（セット）の説明

コントローラを操作すると、それに対応する値（VALUE欄参照）がMIDI欄に記載されているMIDIメッセージのvvに入り(Start/Stop/Clockは例外)、送信されます。

○ Bank Select
Bank Selectの上位と下位をまとめて送信します。バンク・ナンバー のコントロール用です。

○ Program Select
Bank Selectの上位，下位とProgram Changeをまとめて送信します。
Bank Selectの上位（MSB)が00[00]固定のセットと、下位（LSB)が00[00]固定のセットがあり、そこから該当するバンク・ナンバーのセットを選んでから、リアルタイムにプログラム・ナンバーをコントロールします。

○ Data Entry
Data Entryの上位と下位をまとめて送信します。未定義 のRPC（RPN）のデータ入力にも使用できます。

RPN(Registered Parameter No.)は楽器メーカーの枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。
本機は、特に使用頻度の高いものを、RPC(Registered Parameter Control)として、下記の3セット用意しています。
これによって、機能を選択して、値を割り振るだけで設定できます。

○ RPC Pitch Bend Range
RPCのPitch Bend RangeとData Entryの上位を送信します。
ピッチベンドレンジ幅の設定用です。設定値が0～＋127まで設定できます。設定値が＋12のとき、＋12半音（1オクターブ）になります。

○ RPC Fine Tune
RPCのFine TuneとData Entryの上位と下位をまとめて送信します。
ファインチューン値をセント単位で設定します。設定値は－100～＋100の間で設定できます。

○ RPC Coarse Tune
RPCのCoarse TuneとData Entryの上位を送信します。
コースチューン（トランスポーズ）値の設定用です。設定値は－64～＋64の間で設定できます。
設定値が＋12のとき、＋12半音になります。

○ Start, Stop, Clock [F8,F8,F8....,FA,F8,F8,F8....,FC,F8,F8,F8....]
他とはキー、スライダー（ホイール）の使い方が異なります（MODEの設定は無視します）。
キーを押すとSTART[FA]を送信し、もう一度押すとSTOP[FC]を送信します。
また、SW値に設定した値(♩=40～250程度)を初期テンポとしてMIDI Clock[F8]を送信しますが、スライダー（ホイール）で変化させることができます。

機能別の選択可能タイプ、可変範囲、初期値、対応MIDI（本体用）

コントローラでの使用　○：可　×：不可

FIX:固定値　S(L)、S(H)：コントローラ下限、上限初期設定値　SW：SW初期設定値　W/L：AW1,2/AL1-4

TYPE	VALUE					CONTROLLER			対応MIDI (CC:Control Change)
	RANGE	FIX	S(L)	S(H)	SW	W/L	AP	AS	
[Volume]	0～127	127	00	127	32	○	○	○	CC#07:Volume
[FX Dyna Mod]*	0～127	00	00	127	64	○	○	○	CC#12:FX Control 1
[Sostenuto]	OFF,ON	OFF	OFF	ON	ON	○	○	○	CC#66:Sostenuto
[Brightness]*	-64～+63	00	-64	+63	+63	○	○	○	CC#74:Brightness
[Attack Time]*	-64～+63	00	-64	+63	-64	○	○	○	CC#73:Attack Time
[Decay Time]*	-64～+63	00	-64	+63	-64	○	○	○	CC#75:Decay Time
[FX1 Depth]*	0～127	127	00	127	64	○	○	○	CC#93:Eff 3 Depth
[FX2 Depth]*	0～127	127	00	127	64	○	○	○	CC#91:Eff 1 Depth
[Pitch Bend]	-8192～+8191	00	-8192	+8191	+8191	○	○	○	Pitch Bend
[LFO]	0～127	00	00	127	64	○	○	○	CC#01:Modulation 1

本体用の説明

・内部音源コントロール用 の機能です。LCDに表示されるTYPE名には[ ]が付きます。

・本体コントロール用ですが、割り当てられたコントローラを操作すると、該当するMIDIメッセージが同時に送信されます。

・[FX Dyna Mod]を選んだときは、エフェクト側でもそのコントローラを、モジュレーション・ソースとして指定する必要があります。(☞P.50)

・これらのコントロールは、プログラム・パラメータとは関係ありません。
スライダーなどで音色を変えても、それをライトすることはできません。

・*印のついている機能はPROGRAMモードでプログラムを切り替えたとき、その値がリセットされます。

MIDIについて

※文章中のCC#はControl Changeナンバー

1. MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。

- PROGRAMモードのときは、すべて、グローバルMIDIチャンネルに従って送受信します(送信はMIDI OUT Aのみです)。
- PERFORMANCEモードのときは、受信はグローバルMIDIチャンネルで行います。本体の鍵盤やアサイナブル・コントローラを操作したときは、ティンバーごとに設定されているMIDIチャンネルで送信します。

2. ノート・オン/オフについて

鍵盤を弾いたときは、その鍵盤位置（ノート・ナンバー）、弾いた強さ（ベロシティ）をNote On [9n, kk, vv](n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ）で送信し、離したときは、Note Off [8n, kk, vv]を送信します。ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、SGproXも送受信はしません。

- PROGRAMモードのときは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。
- PERFORMANCEモードのときは、ティンバーごとに設定されているMIDIチャンネルで送信します。
- 受信はモードにかかわらずグローバルMIDIチャンネルに一致するノート・オン/オフのみを受信します。

参考（音程：Note No.）C−1: 00, C1:24, C2:36, C3:48, C4:60, C5:72, C6:84, C7:96, G9:127

3. プログラムを変える

音色（プログラム）を切り替えるときは、Program Change [Cn, vv](vv: プログラム・ナンバーで、128音色まで選択できる）を使います。また、CC#00:Bank Select(MSB) [Bn, 00, vv](vv: バンク・ナンバーの上位)、CC#32:Bank Select(LSB) [Bn, 20, vv](vv: バンク・ナンバーの下位）を併用すると、両方合わせて16384バンクを選択でき、他のバンクのプログラムに切り替えることができます。

SGproX自体は、Bank Selectには対応していません。
PROGRAMモードのとき、グローバルMIDIチャンネルのProgram Changeを送受信します。
SGproXのプログラム・ナンバーとMIDI Program Changeのプログラム・ナンバーは表の様に対応しています。

SGproXプログラム ナンバー	Program Change ナンバー
A1〜A16	00〜15
B1〜B16	16〜31
C1〜C16	32〜47
D1〜D16	48〜63

4. ポリキー・プレッシャー コントロールについて

アサイナブル・コントローラの機能にポリキー・プレッシャーを設定できます。
アサイナブル・コントローラにP.Key Press C1 〜 G9 [An, kk, vv](kk: ノート・ナンバー、vv: 値）の1キーを割り当てて、それを操作すると、外部のポリキー・プレッシャー対応機器をコントロールすることができます。ただし、SGproX本体では動作しません。

5. ダンパー（ホールド）・ペダルについて

SGproX本体に接続したダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー効果がかかり、離すと、効果は解除されます。またこれらの操作と同時に、CC#64:Hold [Bn, 40, vv]を送信します。
ハーフダンプに対応したペダル（DS-1H推奨）を接続しているときは、ハーフダンプ効果用の中間値（vv=01 〜 126）も送信しますが、ダンパー・スイッチを接続したときはvv=00（オフ）と127（オン）のみ送信します。
このメッセージを受信した場合、vvが79 [4FH]以下のときはオフ、80 [50H]以上のときはオンとして認識します。
パフォーマンスでは、ティンバーごとにこのメッセージを送受信する/しないが設定できます。

6. アフタータッチをかける

SGproX本体の鍵盤を押さえてからさらに押し込むと、Channel After [Dn, vv](vv: 値）を送信します。
GLOBALモードのMIDIフィルターで、アフタータッチ送信する/しないが設定できます。
パフォーマンスではティンバーごとに設定できます。
アフタータッチには、もう1種類ポリキー・プレッシャー（「4. ポリキー・プレッシャー コントロールについて」参照）という、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。SGproXでは対応していないので、この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、Channel After [Dn, vv]のことをいいます。

7. ピッチベンドをかける

機能を[Pitch Bend](本体コントロール用タイプ) やPitch Bend (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラや、PROGRAMモードでSGproX本体の【AW1】(出荷時の設定は[Pitch Bend]) を操作すると、Pitch Bend [En, vv, vv](vv, vv: 値の下位、値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [vv, vv = 00H, 40H]のときがセンター値となる) を送信します。
ベース等のプログラムでは、このメッセージでピッチベンド効果がかけられます。また、ピッチベンドのかかる範囲(効果の深さ)を、MIDIで設定することもできます(「19. ピッチベンドの可変範囲を変える」または、『コントローラ/MIDI』参照)。

8. 音量を変える

機能を[Volume](本体コントロール用タイプ) や07:Volume (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラや、PROGRAMモードでSGproX本体のアサイナブル・ペダル端子に接続したボリューム/エクスプレッション・ペダル (出荷時の設定は[Volume]) を操作すると、CC#07:Volume [Bn, 07, vv](vv: 値) を送信します。
また、このメッセージを受信すると音量が変わります。SGproXの音量は、Volumeの値と、CC#11:Expression [Bn, 0B, vv](vv: 値) の値をかけあわせて設定されるので、ボリュームの値を調整しても音量が大きくならないときや、音がでないときは、値が127のExpressionをSGproXに送信してください。
パフォーマンスを選び直したとき、MIDIチャンネルが設定されているティンバーから、ボリューム・メッセージが送信されます。
ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリューム(「23. システム・エクスクルーシブについて」参照) を用いると、外部機器のティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで音量を調整できます。

9. ビブラート (ピッチMG) をかける

機能を[LFO](本体コントロール用タイプ) や01:Modulation 1 (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラや、PROGRAMモードでSGproX本体の【AW2】(出荷時の設定は[LFO]) を操作すると、CC#01:Modulation 1 [Bn, 01, vv](vv: 値) を送信します。
ストリングス等のプログラムでは、このメッセージを受信するとビブラート効果がかかります。

10. 音の定位 (パンポット) を変える

機能を10:Panpot (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラを操作すると、CC#10:Panpot [Bn, 0A, vv](vv: 値、00でL、64でセンター、127でR) を送信します。
なお、ステレオ出力のプログラムでは、このメッセージの受信によってモノラルになります。
発音中にこのメッセージを受信した場合、そのときは変化せずに、次に新しく発音する音からパンポットが変わります。

11. エフェクト1の効果の深さを変える

機能を[FX1 Depth](本体コントロール用タイプ) や93:Eff 3 Depth (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラを操作すると、CC#93:Eff 3 Depth [Bn, 5D, vv](vv: 値) を送信します。
このメッセージを受信すると、エフェクト1の深さが変わります。

12. エフェクト2の効果の深さを変える

機能を[FX2 Depth](本体コントロール用タイプ) や91:Eff 1 Depth (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラやPROGRAMモードでSGproX本体の【AL3】(出荷時の設定は[FX2 Depth]) を操作すると、CC#91: Eff 1 Depth [Bn, 5B, vv](vv: 値) を送信します。
このメッセージを受信すると、エフェクト2の深さが変わります。

13. エフェクトのダイナミック・モジュレーションについて

機能を[FX Dyna Mod](本体コントロール用タイプ) や12:FX Control 1 (外部コントロール用タイプ) に設定したアサイナブル・コントローラやPROGRAMモードでSGproX本体の【AL4】(出荷時の設定は[FX Dyna Mod]) を操作するとCC#12:FX Control 1 [Bn, 0C, vv](vv: 値) を送信します。
このメッセージを受信すると、モジュレーション・ソースにCtrl#12を選択しているRotary SpeakerやWahのエフェクトをコントロールできます。

14. 音色（トーン）を変える

機能を[Brightness](本体コントロール用タイプ）や74:Brightness（外部コントロール用タイプ）に設定したアサイナブル・コントローラやPROGRAMモードでSGproX本体の【AL1】(出荷時の設定は[Brightness])を操作すると、CC#74:Brightness [Bn, 5B, vv](vv: 値）を送信します。vvが64 [40H]のとき、トーンの変化はなく、それより下の値では暗く、それより上の値では明るくなります。
また、このメッセージを受信すると音色が変化します。
ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

15. 音の立ち上がり（アタック・タイム）を変える

機能を[Attack Time](本体コントロール用タイプ）や73:Attack Time（外部コントロール用タイプ）に設定したアサイナブル・コントローラを操作するとCC#73:Attack Time [Bn, 49, vv](vv: 値）を送信します。vvが64 [40H]のときはアタック・タイムの変化はなく、それより下の値では速く、それより上の値では遅くなります。
このメッセージを受信すると、アタック・タイムが変化します。
ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

16. 音の減衰の仕方（ディケイ・タイム）を変える

機能を[Decay Time](本体コントロール用タイプ）や75: Decay Time（外部コントロール用タイプ）に設定したアサイナブル・コントローラやPROGRAMモードでSGproX本体の【AL2】(出荷時の設定は[Decay Time])を操作するとCC#75:Decay Time [Bn, 4B, vv](vv: 値）を送信します。vvが64 [40H]のとき、ディケイ・タイムの変化はなく、それより下の値では速く、それより上の値で遅くなります。
ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

17. RPNでのエディットについて

RPN（Registered Parameter No.）は、メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。そして、メーカーが独自に使用できるメッセージには、NRPN（Non RPN）やシステム・エクスクルーシブがあります。
エディットするときは、まず、CC#100:RPN（LSB） [Bn, 64, rr]とCC#101:RPN（MSB） [Bn, 65, mm](rr、mm: パラメータNo.の下位と上位）でパラメータを選びます。
その後、CC#06:Data.Entry（MSB） [Bn, 06, mm] とCC#38:Data.Entry（LSB） [Bn, 26, vv](mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階）で値を設定します。
さらに、CC#96:Increment [Bn, 60, 00]やCC#97:Decrement [Bn, 61, 00](値は00に固定）で、値を1つずつ増減させることもできます。
SGproXでは、17、18の項目の2種類のRPNを受信します。

18. チューニングをする

RPN Fine TuneでSGproXのマスター・チューンを設定できます。
まず、RPNで01を選びます。つまり [Bn, 64, 01, 65, 00](コントロール・チェンジ#100に01、#101に00）を受信します。そして、Data.Entryで値を設定します。つまり [Bn, 06, mm, 26, vv](コントロール・チェンジ# 06と38）で設定しますが、値が8192 [mm、vv = 40H, 00H]のときはセンター、0のときは− 100セント、16383 [mm、vv = 7FH, 7FH]のときは＋ 100セントとなります。

19. ピッチベンドの可変範囲を変える

RPN Pitch.Bend Rangeでピッチベンド・レンジが設定できます。
まず、RPNで00を選びます。つまり [Bn, 64, 00, 65, 00](コントロール・チェンジ#100に00、#101に00）を受信します。そして、Data.Entryで値を設定します。ただし、通常は上位しか使用しません。つまり [Bn, 06, mm]で設定しますが、値が00のとき00、1536（mm=12=0CH）のときは＋ 12半音となります。SGproXでは、マイナスの値も設定できますが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

20. 音が消えないとき

外部機器トラブルで、発音中の音が止まらなくなったときは、モードを切り替えて音を止めます。
また、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。MIDIでは、アクティブ・センシング [FE]というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラーの値をリセットします。

21. あるチャンネルのすべての音を消すとき

CC#123:All Notes Off [Bn, 7B, 00](コントロール・チェンジ# 123に00)を受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音をオフ(鍵盤を離したのと同じ)します。
CC#120:All Sound Off [Bn, 78, 00](コントロール・チェンジ# 120に00)でも、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。
オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。
ただしこれらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

22. あるチャンネルのすべてのコントローラーの値をリセットするとき

CC#121:Reset All Controllers [Bn, 79, 00](コントロール・チェンジ# 121に00)のメッセージを受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットします。

23. システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは主に機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。
SGproXのシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 4B, ff, ・・・・・・・・, F7](n: グローバルMIDIチャンネル、ff: ファンクション・コード(メッセージの種類))です。
ただし、システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。
SGproXは、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の4つに対応しています。ただし、1)、3)、4)は送受信、2)は送信対応です。

1) Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] を受信すると、「私はコルグのSGproXで、システムのバージョンは・・・・・です」という内容のInquiry Message Reply [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7] を送信します。
2) GM System On [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]を送信すると、接続されたGM対応の音源などはGM用に初期化します。
3) Master Volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7](vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)によって、受信側の機器のコンビネーションのティンバー相互の音量バランスや、ソングのトラック相互の音量のバランスを崩さないで、音量を調整できます。
4) Master Balance [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7](vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)によって、受信側の機器のコンビネーションのティンバー相互の定位や、ソングのトラック相互の定位の関係を崩さないで定位を調整できます。

以上の詳細は《SGproX MIDI IMPLEMENTATION》に記載されています。
MIDI IMPLEMENTATIONの配布についてはコルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

24. 音色等の設定データを送受信する(データ・ダンプについて)

プログラム、パフォーマンス、グローバルの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。
送信は、GLOBALモードのページ7【DATA DUMP】で行います。
また、これらのデータ・ダンプに対するダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。
これらのデータの受信により、各設定が書き変わります。
この送受信は、グローバルMIDIチャンネルで行います。
各ダンプデータの内容は《SGproX MIDI IMPLEMENTATION》に記載されています。
MIDI IMPLEMENTATIONの配布についてはコルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

25. 外部機器と接続して演奏する

外部機器と接続してSGproXを演奏させるには、次のような方法があります。

● 外部機器からのMIDIメッセージで、PROGRAMモードで発音させます。ただし、全体的な設定（プログラムやレベルからエフェクトまで）の切り替えは、Program Change[Cn, pp]（pp:プログラム・ナンバー）によるプログラムの切り替えで行います。

● 外部機器からのMIDIメッセージで、PERFORMANCEモードで発音させます（2ティンバーの音源として使用）。

いずれもグローバルMIDIチャンネルのメッセージを受信します。

故障とお思いになる前に

POWERスイッチを押しても電源が入らない！

- 電源コードがコンセントと本体のインレットソケットに正しく接続されていますか？

音が出ない！

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？
- アンプ、ミキサーの電源がオンで正しく設定されていますか？
- 本機のボリュームは上がっていますか？
- ローカル・コントロールの設定が“ON”になっていますか？（☞P.27）
- 外部機器が送信するMIDIメッセージのチャンネルと本機のグローバルMIDIチャンネルの設定が合っていますか？（☞P.27）
- スプリット（音域の割当）の設定にした、音の出ない鍵盤を弾いていませんか？(☞P.15)

音が止まらない！

- ダンパー・ペダルの極性の設定は合っていますか？（☞P.28）
- ストリングスや、オルガンなど持続系のプログラムのダンパー・モードの設定を“PIANO”にしていませんか？（☞P.34）

MIDIでコントロールできない！

- MIDIケーブルは正しく接続されていますか？
- 送信機器と同じチャンネルでMIDIデータを送受信するように設定されていますか？
- PROGRAMモードでMIDI OUT B端子を使用していませんか？
- GLOBALモードの各種MIDIフィルターが、“DIS”以外に設定されていますか？
- PERFORMANCEモードでアサイナブル・コントローラ使用時、それを扱うティンバーのMIDIチャンネルの設定や、そのコントローラのフィルターは“ENA”になっていますか？（☞P.41）

エクスクルーシブ・データを受信しない！

- グローバルMIDIチャンネル設定はあっていますか？（☞P.27）
- GLOBALモードのエクスクルーシブ・フィルターが“ENA”になっていますか？（☞P.27）
- メモリー・プロテクトの設定が“OFF”になっていますか？（☞P.30）

プログラムやパフォーマンスの書き込みができない！

- メモリー・プロテクトの設定が“OFF”になっていますか？（☞P.30）

特定の鍵盤の音がでない！

- キー・ゾーン（音域の割当）の設定をしたパフォーマンスで、音のでない鍵盤を弾いていませんか？（☞P.40）

エラー・メッセージ

エラー・メッセージ	エラーの内容
Battery Low	内蔵バッテリーの電圧が下がっています。弊社の営業技術課または最寄の販売店にお問い合わせください。
Memory Protected	書き込みなどを行おうとしたプログラムやパフォーマンスのメモリーに対して、プロテクトが“ON”になっています。
Type Mismatch	ティンバーコピーの設定がコピー元のティンバーとコピー先のティンバーが指定できない組み合わせ（TA,TB→T1～8または、T1～8→TA,TB）です。
Copy to Self	ティンバーおよび、アサイナブル・スライダーのコピーの設定がコピー元とコピー先に同じものが指定されています。
Can not Copy	アサイナブル・スライダーのコピー設定は、コピー元のコントロール機能にStart/StopやClockが設定されている時は、コピーできません。

仕様

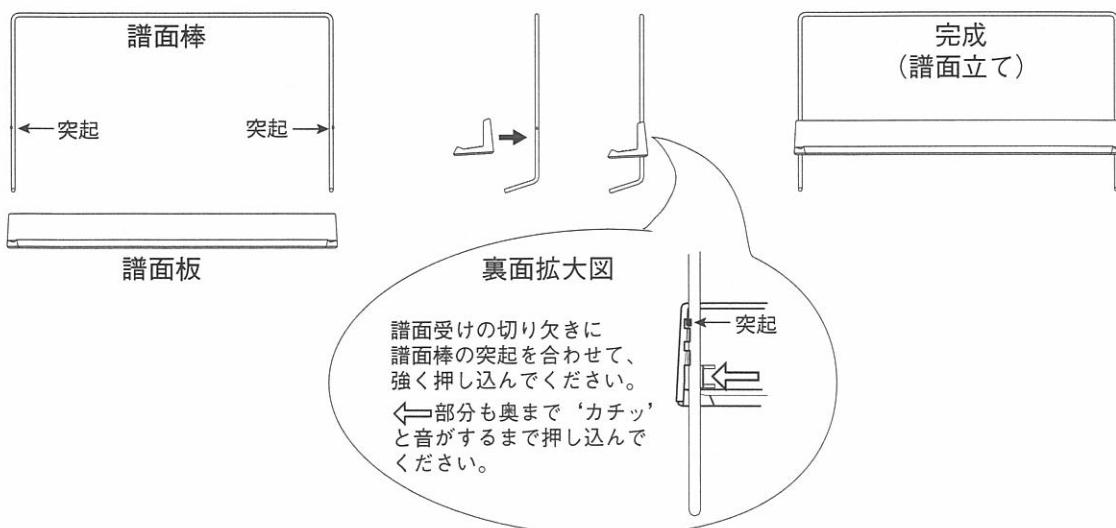
方　式	AIスクエア・シンセシス・システム（フルデジタル・プロセッシング）
音源部	64ボイス、64オシレータ（モノラル・プログラム時）
	32ボイス、64オシレータ（ステレオ・プログラム時）
キーボード部	88Key重り付
波形メモリー	PCM 24MBytes
プログラム数	64
パフォーマンス数	64
エフェクター部	デジタル・マルチエフェクト×2
エフェクト種類	エフェクト1（12）　エフェクト2（11）
コントロール・インプット	ダンパー・ペダル、アサイナブル・ペダル
	アサイナブル・ペダル・スイッチ
アウトプット	L/MONO、R、PHONES（標準ジャック）
MIDI端子	IN、OUT（A×2、B×2）、THRU
ディスプレイ	20×2LCD（バックライト付き）
電源 定格	100V
消費電力	10W
外形寸法	1322（W）×399.8（D）×139.7（H）mm
重量	23.8kg
付属品	ACコード、譜面立て

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

オプション

PS-1	ペダル・スイッチ
PS-2	ペダル・スイッチ
DS-1H	ダンパー・ペダル
EXP-2	エクスプレッション・ペダル
XVP-10	エクスプレッション/ボリューム・ペダル

譜面立ての組み立て方

[64音　ステージピアノ／コントローラー]　　1997. 6.18

SGproX　　MIDIインプリメンテーションチャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1～16 1～16	1～16 1～16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	 × **********	3 ×	
ノート ナンバー：	音域	9～120 **********	0～127 0～127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○9n, V=1～127 ×	○9n, V=1～127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○　*A*a	× ×	アサイナブル・コントローラによる送信 鍵盤からの送信
ピッチ・ベンダー		○	○　*m	アサイナブル・コントローラによる送信
コントロール チェンジ	0, 32	○　*1	×	バンク・セレクト(MSB, LSB)
	1	×	○　*m	ビブラート，ワウ
	6, 38	×	○	データ・エントリー(MSB, LSB)
	7	○　*1	○　*m	ボリューム
	10	○　*1	○　*m	パンポット
	11	×	○　*m	エクスプレッション
	12	×	○	エフェクト・ダイナミック・コントロール
	64	○	○　*d	ダンパー・ペダル
	66	×	○　*d	ソステヌート
	73, 74, 75	×	○　*m	アタック・タイム，ブライトネス，ディケイ・タイム
	91, 92, 93, 94	×	○	エフェクト2/1 デプス，スイッチ
	96, 97	×	○	データ・インクリメント，デクリメント
	100, 101	×	○	RPN(LSB, MSB)　*2
	120, 121	×	○	オール・サウンド・オフ，リセット・オール・コントローラ
	0～127	○	×	（アサイナブル・コントローラによる送信）
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○0～63 **********	○0～63 0～63	パフォーマンス切り替え時の送信は0～127 *1
エクスクルーシブ		○	○　*E	*3
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○0～127 ○	× × ×	アサイナブル・コントローラによる送信 〃 〃
リアル タイム	：クロック ：コマンド	○ ○	× ×	アサイナブル・コントローラによる送信 〃
その他	：ローカル・オン/オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	○ ○ ○ ×	○ ○123～127 ○ ×	アサイナブル・コントローラによる送信 〃

備考　*A, *E：グローバルのフィルター（AfterTouch, Exclusive）がENAの時、送受信
*m, *a, *d：パフォーマンスでは、フィルター（Mod, A.Touch, Damper）がENAの時、送受信
*1　パフォーマンス切り換え時に、送信用に設定してあるティンバーから送信
*2　LSB, MSB = 01, 00：ファインチューン
*3　KORGエクスクルーシブ以外に、インクワイアリーメッセージ、マスターバランス、マスターボリュームに対応し、GMシステム・オン/オフを送信

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○：あり
モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　×：なし

※MIDI IMPLEMENTATIONの配布についてはコルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

SGprox 取扱説明書

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品（電池など）を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災（火災等）によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12	☎(03)5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17	☎(03)3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町 100-51	☎(052)832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎 3-2-1 淀川5番館 7F	☎(06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金 1-3-25 第2池田ビル 1F	☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12 ☎(03)3309-7004

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

（この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。）

■本社：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
■東京営業所：〒168東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所／ショールーム／スタジオ：〒466名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所：〒531大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691
■福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

0907 GH *Printed in Japan*